

DVD

JOC
FULL!

CROSS RACING
CHAMPIONSHIP
EXTREME

GUILD WARS
GRAY GIANT PET!

LEADER

Games, Hardware & Lifestyle

• Ianuarie 2007

13,5 LEI

NEVERWINTER NIGHTS 2

Fireball-ul de la capătul tunelului



MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

E TIMPUL SĂ TE ÎMBRACI ÎN OTEL!



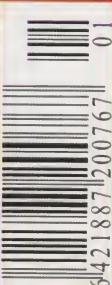
AM VOTAT 58
AFLĂ CARE SUNT CELE
MAI BUNE JOCURI DIN ACEST AN



FIFA MANAGER 07 VS
FOOTBALL MANAGER 2007



GUILD WARS NIGHTFALL

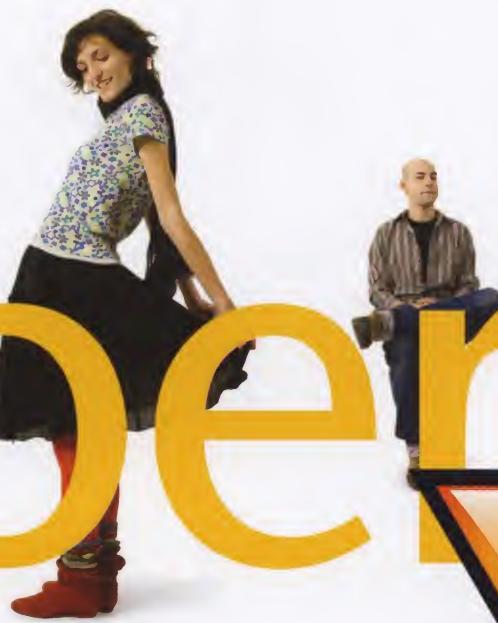


DEMO ALIEN SHOOTER 2 ■ GUNSHIP APOCALYPSE ■ PRISM: GUARDIAN SHIELD ■ RACE: THE WTCC GAME ■ THE MARK ■ WARHAMMER: MARK OF CHAOS MODS COMMUNITY EXPANSION PACK 2.0 (NEVERWINTER NIGHTS)
■ EXITE - ALPHA 1 (HALF-LIFE 2) FILME BATTLESTATIONS MIDWAY ■ BLUE DRAGON WALLPAPER ERAGON ■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE ■ DRIVERE ATI CATALYST 6.11 CU CONTROL CENTER
■ NVIDIA FORCEWARE 93.71 PATCH BATTLEFIELD 2142 V1.06 ■ COMPANY OF HEROES V1.3 ■ NEED FOR SPEED: CARBON V1.3 ■ X3: REUNION V2.0.01-V2.0.02 EXTRA SID MAYER'S RAILROAD TYCOON (VERSIUNE COMPLETĂ)

Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK – NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

fiberlink



Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s** în internet.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** – viteze **de 40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente incepând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefoni fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisiile live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE
3
LUNI

internet cu
viteza luminii

INFORMATII CLIENTI
031 400 4600

rds.link
www.rdslink.ro

Vogel Burda Communications SRL
 Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
 Tel: 0268/415158, 0723-570511
 0744-754983, Fax: 0268/418728
 E-mail: level@level.ro
 ISSN: 1582-1498

General Manager:
 Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
 Cătălina Lazar (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
 Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
 (rzarectha@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
 Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
 Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
 Mircea Dumitru (KiMO) (kimo@level.ro)
 Bogdan Amiteloaie (BogdanS)
 (bogdans@level.ro)
 Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafičă și DTP:
 Adrian Armașelu
 (adrian_armasel@level.ro)

Secretar de redacție
 Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
 Leonte Mărginean
 (leonte_marginean@vogelburda.ro)
 Diana Călin
 (diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
 Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
 Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
 Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
 Maria Parge
 Eva Szaszka
 (contabilitate@vogelburda.ro)
 Adrian Dumitru – Financial Controller
 (adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
 Ioana Bădescu
 (ioana_badescu@vogelburda.ro)
 Ioan Claudiu Soiu
 (iancu_soiu@vogelburda.ro)
 Alex Draghini
 (alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
 O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
 Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
 Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

REV este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei **REV** a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA este publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), **REV** are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

RDS	C2
Star Print	9
Media DOT	11
K-Tech	13
Best Distribution	33, 49
Autoshow	79
Flamingo Computers	C4



Avenit și minunea aşteptată de o țară întreagă cu sufletul la gură. Am făcut ce am făcut și am ajuns și noi în UE, spre nemulțumirea unora și încântarea altora. Până se vor deschide conductele de lapte și miere și vor crește autostrăzile să nu mai ai loc de ele, putem să ne uităm puțin la o chestiune ce va intra în vigoare exact din 1 ianuarie, care este de interes pentru noi. I se spune „taxa pe jucării” și este motivul pentru care, dacă vă întrebați cumva, noi am plătit până acum cu 25% mai mult decât restul Europei pentru console și accesorii de consolă. În mod normal, taxele și accizele sunt aplicate cu un scop, să spunem de a proteja producția internă, însă, din căte știi eu, nimeni în România nu s-a luat la trântă cu Microsoft, Sony sau Nintendo, de

fapt nici măcar cu meseriașii care produceau „Terminatoarele” ce invadaseră piețele la un moment dat. Dar să lăsăm ce a fost și să ne gândim la viitor. Așadar, de la 1 ianuarie, prețul consolelor va scădea cu 25%, lucru confirmat de principalii distribuitori de la noi din țară, care trebuie apreciați pentru faptul că nu vor păstra în preț o parte din acest procent. Console mai ieftine, vânzări mai mari, tentație mai mare pentru jucătorii importanți din industrie ar fi o succesiune logică de pași. Și dacă în acest an am fost în rând cu restul continentului la lansarea Nintendo Wii, poate în viitor acest lucru va fi valabil pentru toate consolele ce urmează a fi lansate. Momentan, nici Xbox 360, lansat de mai bine de un an, și nici PS3-ul nu se pre- gătesc pentru o lansare oficială în România. Bineînțeles, ele vor fi comercializate într-un fel sau altul, însă nu vom beneficia de suport tehnic și nici de un număr prea mare de jocuri sau de localizare pentru acestea.

Până la normalitate, integrare plăcută!

■ Rzarectha

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN

1. Neverwinter Nights 2
2. Guild Wars: Nightfall
3. Warhammer: Mark of Chaos



BogdanS

1. Toshiba TDP-ET20U
2. Logitech EasyCall Desktop
3. Mio DigiWalker P350



Locke

1. Neverwinter Nights 2
2. Medieval 2: Total War
3. Anno 1701



Marius

1. Medieval 2: Total War
2. Neverwinter Nights 2
3. Pro Evolution Soccer 6



Rzarectha

1. Pro Evolution Soccer 6
2. Medieval 2: Total War
3. Football Manager 2007



KiMO

1. Guild Wars: Nightfall
2. Medieval 2: Total War
3. Pro Evolution Soccer 6

Demo

- Alien Shooter 2
- Gunship Apocalypse
- PRISM: Guard Shield
- RACE: The WTCC Game
- The Mark
- Warhammer: Mark of Chaos

MODs

- Community Expansion Pack 2.0 (Neverwinter Nights)
- ExitE - Alpha (Half-Life 2)
- Hypercube Source (Half-Life 2)
- Rose of Eternity (Neverwinter Nights)

Filme

- Battlestations Midway
- Blue Dragon
- Collapse
- Dark Sector
- Hellgate London
- Metroid Prime Hunters
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Rainbow Six: Vegas
- Rayman Raiving Rabbits
- John Woo presents: Stranglehold
- Star Wars (next-gen)

Imagini

- Battlestations Midway
- Dark Sector
- Gran Turismo HD
- Halo 3

Wallpaper

- Eragon
- Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate
- Silverfall
- The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
- Titan Quest: Immortal Throne

Screensaver

- Prince of Persia: the Two Thrones

Drivere

- ATI Catalyst 6.11 cu Control Center
- NVIDIA ForceWare 93.71

Patch

- Battlefield 2142 v1.06
- Company of Heroes v1.3
- Darkstar One v1.3
- Joint Task Force v1.2
- Need for Speed: Carbon v1.3
- X3: Reunion v2.0.01-v2.0.02

Antivirus

- Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.410 Beta

Freeware

- ATI Tray Tools 1.2.6.955
- aTuner 1.9.60.9147
- Cpu-Z 1.38
- Democracy Player 0.9.2.1
- Extract Now 4.34
- TweakVista 1.0 Build 1014

Shareware

- Camtasia Studio 4.0.0
- DAEMON Tools 4.08 HE x64
- DAEMON Tools 4.08 HE x86
- GameBoost 1.11.27.2006

EXTRA

- Sid Mayers's Railroad Tycoon (versiune completa)
- LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

În cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alti parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



Exclusiv!

Grey Giant mini-pet pentru Guild Wars: Nightfall

NCsoft, ArenaNet și LEVEL vă oferă, cu ocazia apariției review-ului unuia dintre cele mai așteptate MMO-uri ale anului 2006 și pentru că ați fost cuminți, un cod de acces pe care posesorii jocului Guild Wars: Nightfall îl vor putea folosi pentru a debloca un quest exclusiv. Ce trebuie să faceți pentru a-l debloca? Nimic mai simplu. Adăugați codul prezent pe CD/DVD-ul LEVEL în contul existent al jocului, intrați în Kamadan, apăsați tasta Enter și tasta /bonusitems în chatbox. Comanda va adăuga în inventar un nou obiect - Broken Toy. Apoi, căutați-l pe Mahk în Kamadan și acceptați quest-ul „The Toy's Story”. După înndeplinirea acestuia, veți primi un pet în miniatură, care vă va urma credincios pretutindeni: Grey Giant!

Joc Full!!!

Cross Racing Championship Extreme

Dacă vă plac jocurile cu mașini și mai ales raliurile, atunci jocul oferit de LEVEL în această lună ar trebui să fie în topul preferințelor voastre. Nu este un simulator prin definiție, însă oferă o mulțime din elementele unuia, precum și o doză consistentă de distracție. Aveți nevoie de puțină practică, după care controlul mașinii vi se va părea perfect, iar mulțimea provocărilor, a mașinilor și a traseelor ar trebui să-i atragă chiar și pe cei mai puțin obișnuiți cu genul. Cum să nu-ți placă? Să-i dăm blană!



IANUARIE 2007

Editorial

JOCUL ANULUI 2006

58

Ştiri

HARDWARE

12	Toshiba TDP-ET20U	64
	Logitech EasyCall Desktop	64
	SMC WSKP100 Wi-Fi Phone	65
	Thermaltake Purepower 430W	65
14	Mio DigiWalker P350	65
16	Micronet GPRS/GSM Modem PC card	66
	SilverStone LC20	66
	Turtle Beach Noice	
	Canceling Headphones	66
18	Asus MyCinema U3000 mini	67
	Fujitsu MAY2073RC	67
	Microlab M-820	67
20	Imagini „ ieftine de calitate” –	
22	Test comparativ	68
24	Get Mobile	
26	Samsung F500	72
28	LG KE260	72
36	BenQ-Siemens SL80	72

SPECIAL

Magic The Gathering

PREVIEW

John Woo presents: Stranglehold
EVE Online: Revelations

REVIEW

FIFA Manager 07	
The Lord of The Rings: The Battle for Middle-earth II –	
Rise of the Witch-king	
F.E.A.R. Extraction Point	
Pro Evolution Soccer 6	
Anno 1701	
Medieval 2: Total War	
Guild Wars: Nightfall	
Neverwinter Nights 2	
Warhammer: Mark of Chaos	
Heroes of Might and Magic V:	
Hammers of Fate	49
Starshatter: The Gathering Storm	50
Football Manager 2007	52

MODs

Mistake Of Pythagoras	54
Space Hulk 2: Descent to Purgatorium	54

ONLINE

City of Villains Journal	56
Guild Wars Journal	56
World of Warcraft Journal	57
Eve Online Journal	57

LIFESTYLE

www.	74	
Filme		
52	DOA: Dead or Alive	74
	South Park	75
	DVD-uri	75
	Patch	77

CHATROOM

56	Next Issue	82
----	------------	----

NASA FACE JOCURI VIDEO

Acum, când Unreal Engine 3 a ajuns în brațele celor mai mari producători de jocuri, oamenii de la NASA au decis că **n-ar strica să îl folosească și ei la realizarea unui joc**.

Mai exact, departamentul Learning Technologies al NASA a primit o sumă frumuoșă de bani pentru a face un joc video care să trateze acțiuni și proiecte specifice agenției spațiale americane, prototipul acestuia urmând să fie realizat în colaborare cu echipa din spatele jocului America's Army și cu Federația Oamenilor de Știință Americani. Dacă iese bine, NASA speră să-i asigure și succesul comercial, având în vedere că a licențiat un engine grafic deloc ieftin.

Cei mai mulți se așteaptă ca prototipul să fie o scurtă introducere a viziunii pe care NASA o are asupra explorării spațiului, având în vedere că planuiește să se întoarcă pe Lună până în 2020, iar apoi să trimită un echipaj uman pe planetă Marte nu mai târziu de 2035. Aparent, jocul ne va oferi șansa să trăim toate aceste momente și chiar să vizităm Stația Spațială Internațională, înainte de a răspândi teroarea prin galaxie.

It's war I tell you! Waaaarr!!!



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Credeați că EA va renunța vreodată să realizeze jocuri cu și despre Harry Potter & Co. și să dea astfel cu piciorul grămezilor de verzișori ce i-ar umple vistieria chiar și în cazul în care jocul ar fi unul infect? Ei bine, nu, pentru că Harry Potter n-a avut de lucru și s-a întors pentru al cincilea an la școala de scamatorii voodoo Hogwarts. Acolo descoperă că mulți vrăjitori sunt sceptici în privința întâlnirii sale cu maleficul lord Voldemort, aceștia preferând să nu dea crezare veștilor care i-au anunțat întoarcerea.

So what else is new?



TURTLE ROCK ȘI VALVE ANUNȚĂ LEFT 4 DEAD

Valve și Turtle Rock, creatorii jocului Counter-Strike, au anunțat prin intermediul unui comunicat de presă că vor realiza un nou joc de acțiune pe scheletul engine-ului Source. Comunicatul de presă ne informează că Left 4 Dead va fi orientat exclusiv spre multiplayer, iar modul de joc care îi va domina acțiunea va fi cel cooperativ. Gabe Newell, co-fondatorul și președintele Valve, s-a grăbit să adauge că ceea ce Counter-Strike a reușit să facă pentru jocurile de acțiune

multiplayer, Left 4 Dead va face pentru cele co-op. Motivul care l-a determinat să facă această afirmație îndrăzneață este că jocul va introduce în scenă versiunea 2 a tehnologiei AI (inteligенță artificială adică) ce poartă semnătura Turtle Rock, despre ale cărei calități Gabe pare să știe mai multe decât lasă comunicatul de presă să transpire. Dacă va fi așa sau nu, rămâne să ne convingem cândva, prin 2007.

Până atunci însă, dacă aveți un UT2004 la îndemână și o conexiune solidă, vă invit să încercați modul Killing Floor, care oferă astăzi ceea ce promite să ofere Left 4 Dead peste aproximativ un an de zile - multiplayer cooperativ împotriva unei avalanșe interminabile de zombie. Go kill some!

MEDAL OF HONOR PE MOBILE



EA Mobile România a anunțat că Medal of Honor Mobile va putea fi descărcat pe telefoanele mobile, în România, prin portalul Vodafone live. Versiunea pentru telefoane mobile a faimosului titlu de PC și consolă, „Medal of Honor”, este un joc de acțiune și aventură creat de studioul EA din România. Acțiunea jocului se petrece în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, când germanii pregătesc lansarea primei rachete ghidate, V2. Un commando special este trimis pe urmele rachetei V2 și ale creatorilor ei. Ca unic supraviețuitor al echipei speciale, singur în spatele liniilor inamice, trebuie să te infiltrzi în diferitele baze ca să afli informații despre rachetă, să găsești locul unde este produsă și să o distrugi. Lupți în sase misiuni intense, pe străzile orașului devastat de război și în clădirile puternic păzite, folosind atacul corpora-corp, carabina, pușca cu lunetă și mitralierele. Traseul tău nu este unul ușor și este presărat cu multe pericole. Pacea depinde de rezultatul acestei operațiuni.

Medal of Honor Mobile se bazează pe varianta cunoscutului joc pentru PC. Pe lângă intensitatea jocului și autenticitatea conflictelor, posesorii de telefoane performante se vor bucura și de o grafică deosebită.

MODAREA, LEGALĂ ÎN AUSTRALIA

Potrivit unui articol apărut în ziarul The Australian, guvernul de la Canberra se pregătește să legalize producerea, distribuirea și utilizarea mod-chip-urilor pentru console, cu condiția ca acestea să rezolve și problemele legate de DVD „region code”.

Compania Sony, care în octombrie 2005 a pierdut un proces prin care încerca să-i arunce pe modderi în afara legei, nu a dorit să comenteze

amendamentele la legea copyright-ului. De asemenea, nici IGAA, The Interactive Gaming Association of Australia, nu și-a dat cu părerea vizavi de planurile micilor pirați din Guvernul australian.



Tata Sid Meier a dezvăluit recent că ideea unei variante a jocului Civilization pentru console începe să-i sune tot mai bine. Și nu doar pe câteva, ci pe toate consolele pe care ar putea fi jucată o asemenea strategie, chiar și pe DS „dacă vom reuși să oferim o experiență plăcută gamerilor”. Sid Meier și-a declarat interesul și pentru sistemul episod de livrare al jocurilor, pe care l-a întors deja pe toate părțile alături de cei de la Firaxis, pentru a găsi metoda de a-l aplica și pentru

ÎN SFÂRŞIT ÎMPREUNĂ

După ce producătorii de tycoon-uri au luat la rând toate domeniile și ne-au pus să avem grija de spitale, rețelele de căi ferate, parcuri de distracții etc., iată că oamenii serioși de la Virtual Playground (Prison Tycoon) s-au prins ce așteaptă lumea să administreze. Pot așadar să anunț că începutul lui 2007 ne va aduce jocul Beer Tycoon, în care evident va trebui să demonstrăm că ne pricepem cu adevărat la bere. Printre treburile administrative vom avea și posibilitatea de a crea noi tipuri de bere. Mai vreti alte motive?



PLAYSTATION 4, CONFIRMATI

Măcinați de problemele aduse de fiul risipitor PS3, cei de la Sony au puterea să se gândească încă o dată la next-gen. Dacă tot mai multe figuri importante din industrie apreciau că PS3 reprezintă și sfârșitul aventurii Sony pe piața consolelor, Paul Holman, Vice President of Technology la Sony Computer Entertainment Europe, ne-a liniștit și ne-a asigurat că nu scăpăm noi de ei aşa ușor. Va fi un PS4, cel mai probabil în 2010, între timp eforturile companiei urmând a fi îndreptate spre partea de suport pentru recent lansatul PlayStation 3. Chiar dacă PS3 se va dovedi a fi un eșec finanțiar, acesta nu e un motiv pentru a abandona o piată în dezvoltare, lucru evident și pentru cei de la Sony.



EVE-ONLINE FAN-FEST ROMANIA 2007

În mai 2007 va avea loc la Bucureşti EVE Online Fan-Fest Romania, dedicat pasionaţilor de EVE Online, un MMORPG creat de firma CCP din Islanda. Evenimentul va încerca să reunească acei gameri din România care au în comun pasiunea pentru jocul EVE Online, cu scopul de a pune bazele unei comunităţi deschise, prietenoase şi ai cărei membri speră să fie de la an la an din ce în ce mai numeroşi. Acesta se doreşte a fi o alternativă



autohtonă a evenimentului internaţional EVE FanFest organizat de CCP, care are loc în fiecare an în Reykjavik, Islanda. Din cadrul evenimentului nu vor lipsi un PvP Tournament, prezentarea corporaţiilor româneşti din EVE Online sau a alianţelor în care activează jucători români, un mic istoric al corporaţiilor româneşti şi implicarea lor în universul EVE respectiv berea, whisky-ul, vinul şi alte sortimente lichide care vor face parte din meniul Quafe. Iar pentru cei cu pretenţii vor fi şi role-play hostesses!



SSX BLUR

Chiar dacă toată lumea ştia asta de câteva luni, EA a ținut totuși să ne surprindă anunțând jocul SSX Blur pentru Nintendo Wii. Producătorii ne promit un gameplay demențial, datorat în mare măsură controlului inovator atât In-the-Air, cât și On-the-Ground. Jocul este produs de EA Montreal și va fi lansat în martie 2007 în Europa și America de Nord.



CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - NOIEMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorti a desemnat câştigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii noiembrie 2006 de Best Distribution / www.gameshop.ro și LEVEL / www.level.ro. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesorile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Îată lista celor care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul original **Eragon** a fost câştigat de BANICA PETRU IULIAN, STR. TUDOR VLADIMIRESCU, ORAŞ POGOANELE, JUD BUZĂU.

Un abonament pe 12 luni la revista Level a fost câştigat de NASUI COSMIN VASILE, CALEA CRÂNGAȘI, NR.15, 11A, ET.3, AP.9, BUCUREŞTI.

Banii necesari achiziționării jocului **Fifa 07 PS2** (159.89 lei) îi vor fi returnați IOANEI CATANA, CAL RAHOVA, NR.293, BL.81A, SC1, AP.15, BUCUREŞTI

Tricoul cu **Hitman Blood Money** a fost câştigat de ANDRA MIHAI, STR. C. COPOSU, NR.15,

BL. AN25, ET.6, ORADEA, BIHOR

2 seturi de către **2 postere** au fost câştigate de către ABRUDAN TITUS, PIAȚA SPORTURILOR, NR.8, BL.23, AP.2, ARAD și de ŞTEFAN SORIN EUGEN, STR. ARMATA POPORULUI, BL.6, AP.4, NR.12, GALAȚI.

Ca de obicei, câştigătorii vor fi anunțați și pe siteul www.gameshop.ro, la rubrica „Rezultate concurs”.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum și celor care au trimis taloane complete corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorti anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitați: „Merită să joci originale!” și să citești LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

Câştigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

CRYYSIS, AMÂNAT

Puțin câte puțin, Crysis se îndepărtează de noi și deja mă tem să nu sară din 2007. Motivul îl știm cu totii. Vor să ne ofere o experiență deosebită și de aceea mai au nevoie de puținul timp. Este adevărat că jocul arată foarte bine pentru 2007 și că



băieții de la Crytek se pricep la ceea ce fac, doar nu am dori să retrăim experiența STALKER. Așadar, dacă numărul trecut l-am mutat din Q1 în Q2, acum a ajuns în Q3 2007. Mai vorbim în numărul de februarie.

NUME

ADRESA

PRENUME

EMAIL

STAR
PRINT
Distribuitor autorizat
BenQ Media

BenQ
Enjoyment Matters

Prin completarea campurilor de mai sus, imi exprim **consimtamantul** in mod expres si neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse in acest document sa intre in baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate si utilizate de aceasta in orice activitati legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse si servicii, in conformitate cu legislatia in vigoare. In conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneti de urmatoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de interventie, dreptul de oportunitate, dreptul de a fi supus unei decizii individuale, dreptul de a va adresa justitiiei. Pentru exercitarea acestor drepturi va rugam sa ne contactati in scris la adresa Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, Brasov sau fax 0268-418728



SE VOR LANSA

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. Sam & Max: Episode 2 - Situation: Comedy
3. City Life: World Edition
4. Jade Empire: Special Edition
5. Alien Shooter: Vengeance
6. Europa Universalis III
7. Beer Tycoon
8. Little Britain The Video Game
9. Patriots: A Nation Under Fire
10. Heart of Empire: Rome

IANUARIE 2007

ATTACK ON PEARL HARBOR

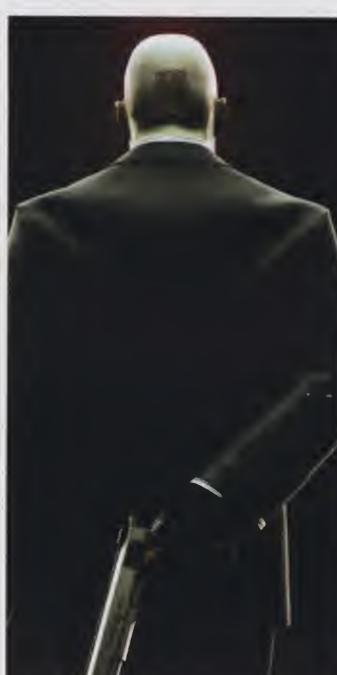
Vivendi Universal Games
Telltale Inc.
CDV
Take-Two Interactive
CDV
Paradox Interactive
Frogster
Blast! Entertainment
DreamCatcher Interactive
Paradox Interactive

Sunteți nemulțumiți de cum s-a desfășurat atacul de la Pearl Harbor? De la începutul lui 2007 puteți modifica deznodământul războiului din Pacific pentru că suzedii de la Legend Entertainment au anunțat jocul Attack on Pearl Harbor, un arcade ce ne va permite să luptăm atât pentru Imperial Japanese Navy Air Service, cât și pentru USAAF. Campania din joc ne va purta de la Pearl Harbor până în Iwo Jima, iar eu unul sper să rescriu istoria de la Midway.



HITMAN FĂRĂ VIN DIESEL

O veste proastă pentru cei care îl vedea pe Vin Diesel în pielea Agentului 47, o veste bună pentru cei care nu văd talentul actoricesc al domnului Vin Diesel. Așadar, în filmul Hitman, 47 va fi Timothy Olyphant care, chiar dacă nu e atât de răgușit ca Vin, a făcut un rol bun în Deadwood și nu văd de ce nu ar fi un bun 47. Vin Diesel va putea fi totuși văzut în filmul The Wheelman și auzit în jocul cu același nume. Cu distors cu tot.



AI PRE-ORDER, AI WII

Cam aşa stau lucrurile în Europa și majoritatea distributorilor au anunțat că nu vor putea onora alte comenzi până în 2007. Ba mai mult, este posibil ca și o parte dintre cei care au crezut că și-au asigurat un Wii la lansare cu ajutorul precomenzilor să aibă neplăcută surpriză de a petrece Crăciunul și sfârșitul de an fără consola dorită. Este clar că prețurile pe Ebay vor exploda și nu m-ar mira deloc să aflăm de alte lovitură de genul celor de la sfârșitul lunii noiembrie, când au fost furate două camioane, cu Xbox-uri 360 în valoare de un milion de lire sterline. Este doar vina celor de la Sony. Dacă PS3-ul ar fi fost lansat și în Europa, ar fi avut toată lumea o consolă de Crăciun. Cred că o să împrumut GBA-ul lui cIoLAN.



FIREFLY MMORPG

O veste bună pentru cei care au urmărit celebrul serial, universul fiind unul ce pare predestinat să fie exploatat de către un joc. Producătorul va fi reprezentat de către o companie no-name, Multiverse, care a achiziționat licența. Totuși, se pare că Multiverse va crea doar platforma, urmând ca un developer să fie angajat pentru a face restul. Jocul va fi undeva între

Star Wars Galaxies și Eve Online ca stil, cea ce înseamnă că va trebui să ne așteptăm la o combinație de acțiune în spațiu și pe planete. Sunt curios până una alta cine va prelua responsabilitatea dezvoltării jocului, deoarece este vorba de o licență cu pretenții. Există chiar și o dată relativă de lansare, adică la sfârșitul anului 2008.



BĂIEȚEL NERĂBDĂTOR, ARRESTAT

Deși e probabil cea mai cretină știre posibilă, totuși merită adusă în atenția voastră, ca să aveți grijă cu părintii. Astfel, un copil cu probleme psihice majore, raportat la standardul american, a avut tupeul, nesimțirea și prostul gust de a-și deschide cadoul de Crăciun încă de pe acum. Ca urmare, mama sa, o ființă plină de simțul

dreptății, un adevărat cetățean de încredere al epocii noastre, un simbol matern practic, a contactat autoritățile responsabile. Acestea, cu organul în frunte, l-au arestat pe micul infractor și l-au transportat la secție ca pe un criminal extrem de periculos. Însă, spre șocul părătoarei, deși a fost acuzat de furt calificat, copilul nu a putut fi închis deoarece nu avea încă vîrsta prevăzută de lege. Așadar, atenție la copii pentru că nu se știe ce nelegiuță se ascunde în spatele unei fețe post-supt.



GAMERII DAU MICROSOFT ÎN JUDECATĂ

Încă mai sunt probleme legate de Xbox 360, iar spre deosebire de ceea ce Microsoft și-ar dori, unii pur și simplu nu vor să tacă. După ultimul update primit de către consolă pentru partea de online, au apărut o serie de probleme grave la unii cumpărători, Xbox 360 încetând să mai funcționeze. Cu surle și trâmbițe, cei pătiți s-au dus cu consolele la reparat și, după ce li s-a spus că nu este nimic în

neregulă cu ele (ca la noi), li s-a cerut să plătească pentru asistență. Evident, cei implicați au refuzat și au mers cu plângeri la departamentele de stat responsabile. Într-un final, o parte dintre ei au dat Microsoft în judecată. Deocamdată, nu există o poziție oficială din partea companiei, însă sunt sigur că vreo 30 de sociologi lucrează la ea. Ca urmare, așteptăm cu sufletul la gură sfârșitul show-ului.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

După ce peste 500 de mii de jucători au profitat de primele două versiuni, iată că Sherlock Holmes se întoarce pe PC-urile cu o nouă aventură special pregătită pentru pasionați. El va încerca din răsputeri, folosind toate metodele care l-au facut atât de celebru, să deslușească ilogicele acțiuni din spatele unei secrete de discipoli ai lui Chtulhu. Jocul va îngemăna din punct de vedere grafic atât tipul clasic, de background prerenderizat, cât și pe cel mai modern, adică full 3D. Controlul va fi cel moștenit de la predecesori și anume point-n-click. Acum... dacă sunteți fani, sunt sigur că vă bucurăți, însă sincer să fiu întotdeauna am apreciat mai mult cărțile care-l aveau drept protagonist. Însă probabil că e o chestiune de gust și dacă jocul va reuși cumva să transmită același feeling, sunt sigur că vă avea succes.



ARCHLORD FĂRĂ TAXĂ LUNARĂ



Codemasters Online Gaming a anunțat că începând cu data de 4 ianuarie pentru MMORPG-ul ArchLord nu se va mai percepe taxă lunară. În cadrul aceluiași comunicat, fanii acestui MMORPG au fost asigurați că suportul tehnic nu va fi retras, iar expansion-ul Episode 2: Season of Siege va fi lansat și va fi, de asemenea, gratuit. Cai care au plătit în avans pentru mai multe luni își vor primi banii înapoi și, pentru ca nimeni să nu se supere că taxa a fost scoasă, Codemasters va oferi jucătorilor credite in-game numai bune de spart pe item-uri în Chantra.



MEDIA DOTtm
online store

componente IT/electronice/foto-video.
livrare la usa ta. pana seara tarziu.

MAGIC

The Gathering

Tapping și Mana pool

Bine v-am regăsit. Am văzut până acum câteva aspecte generale despre Magic: the Gathering, cred că e momentul să intrăm puțin în detaliu și să analizăm câteva noțiuni fundamentale ale jocului.

Zonele

În primul rând, să clarificăm zonele existente pe masa de joc. Avem librăria, care este de fapt deck-ul de 60 de cărți. Avem o zonă distinctă denumită cimitir/graveyard unde ajung creaturile după ce primesc suficient damage, instanturile și sorceres după ce își produc efectul sau orice vrăjă dacă este contrată de adversar, precum și celelalte cărți atunci când jucătorul care le controlează

folosește o abilitate a lor care le cere sacrificarea sau când adversarul le distrugă cu o altă vrăjă. Există o zonă separată unde se duc cărțile care sunt „removed from the game” (cărțile din cimitir pot fi re-

cuperate sau pot produce anumite efecte, cărțile RFG nu). Fiecare jucător are propriul său graveyard, dar zona RFG este una comună. Există stack-ul, unde se află toate cărțile care s-au jucat și încă nu își-au produs efectul (stack-ul este, cred eu, conceptul cel mai dificil de cuprins pentru un începător, de aia am de gând să îi dedic un articol întreg cât mai curând). Și mai avem de-a face cu mâna fiecărui jucător, care inițial este de 7 cărți, cu precizarea că, la începutul fiecărui joc, dacă un jucător este nemulțumit de cărțile pe care le-a tras poate face „mulligan” (reamestecă cele 60 de cărți și trage cu una mai puțin).

Tapping

Noțiunea fundamentală în jurul căreia se învârtă jocul propriu-zis de MTG este aceea de „tapping”. Taparea unei cărți este, de cele mai multe ori, condiția principală ca aceasta

să își folosească abilitățile pe care le are pentru a produce anumite efecte. Abilitățile sunt de mai multe feluri și nu pentru toate este nevoie să tapăm cartea respectivă, dar acestea sunt detaliu greu de explicat fără să ne aflăm în fața unei situații determinate, la masa de joc. Ce înseamnă de fapt să tapăm o carte? Convențional, taparea unei cărți înseamnă să o întoarcem cu 90 de grade, să așezăm „pe lungime” față de modul obișnuit de a o ține pe masă, „pe lățime”. Atunci când cartea pe care o tapăm este un permanent (orice carte în afară de instant și sorcery – deci o carte care rămâne pe masă după ce a fost jucată) altul decât un land sau o creatură, taparea ei se face doar în condițiile în care este necesară ca un „cost” al unei abilități tipărite pe cartea respectivă. Această ipoteză se întâlnește, însă, destul de rar în practică. Dacă respectiva carte este o creatură, tot prin tapare arătăm că atacăm adversarul cu ea sau folosim o abilitate care necesită taparea. O creatură nu poate fi tapată și pentru a-i se folosi o abilitate și pentru a ataca, ci doar pentru una din aceste variante. Atunci când cartea pe care o tapăm astfel este un Land, adăugăm la „mana pool” o mana de culoarea land-ului respectiv.

Mana pool

Este un alt concept de bază al jocului. La începutul turei sale, un jucător are mana

pool-ul gol, iar landurile tapate anterior se detapează. El poate tapa în parte sau în totalitate landurile pe care le are la dispoziție pe masă. Fiecare land tapat îi adaugă la mana pool o mana de culoarea

respectivă, pe care jucătorul o folosește pentru a plăti costul de mana al fiecărei vrăji. Uneori jucătorul poate alege să păstreze unele land-uri netapate astfel ca, întrând în tură adversarului său, el să poată totuși să



adauge mana în mana pool și să mai joace anumite vrăji (instant-uri). După fiecare etapă a unei ture, mana pool-ul se golește, iar dacă în el rămâne mana care nu a fost folosită, jucătorul îa mana burn, adică primește atât damage câtă mana a rămas nefolosită în pool. Atunci când își reprimește tură, jucătorul detapează toate permanentele (atât land-uri, cât și creaturi cu care a atacat sau ale căror abilități le-a folosit etc.) tapate anterior și ciclul se reia.

Din păcate, spațiul nu îmi permite să aprofundez chestiunile pe care le-am explicitat succint aici. Sper doar ca ideile pe care le-am prezentat să vă fi atras suficient de mult atenția încât să căutați să jucați voi însivă câteva jocuri de Magic. Până data viitoare, ne citim pe forum.omniludis.ro sau la alexpotlog@hotmail.com.

■ Alexandru POTLOG

Genius®
Live with Ideas

More Enjoyment,
More Genius!



GENIUS LASER
ERGO 525



Navigator 535
Professional 2000 dpi laser gaming mouse



Gaming Mouse



Gaming System



Gaming System



Gaming



www.geniusnet.com

Bucuresti, Calea Griviței 397,
Tel: 031-805.63.50
email: office@ktech.ro;
magazin on-line: www.ultrapro.ro

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

Inspectorul Tequila, din nou la datorie

Își mai aduce cineva aminte de filmul Hard-Boiled și de modul în care, datorită măiestriei regizorului John Woo, a reușit să reinventeze genul? Filmele de acțiune aveau să fie private cu alți ochi după apariția lui Hard-Boiled, filmul reușind să surprindă Vestul anului 1992 și nu numai, care a întors urgent capul spre Est, întindind spre Hong-Kong. Cine mai e și John Woo astăzi? Nimeni altul decât artizanul celuia mai tare film de acțiune din toate timpurile, zic unii, și nu cumva să mă contraziceți înainte să-mi beau porția de ceai verde.

Din 1992 și până în zilele noastre nu s-a întreținut nicio continuare, iar de așteptat, o să așteptăm până la adânci bătrâneți una, John Woo însuși declarându-se sceptic în privința realizării unei noi pelicule. Unde mai puțin că Chow Yun-Fat, actorul care i-a dat viață inspectorului Tequila, nu mai are nici vârstă, nici sprinteneala de altădată pentru a se da de-a dura de colo-colo, pendulând de la un candelabru la altul și împărțind gloanțe cu dăriție din orice poziție. Nicio problemă, și au zis băieții de la Midway, dacă film nu e, joc e, și uite așa, l-au invitat pe John Woo la un suc, i-au explicat ceea ce au de gând să facă, iar apoi l-au întrebat dacă este interesat de colaborare. Răspunsul a fost unul cât se poate de pozitiv, din moment ce Midway a anunțat oficial jocul care va continua acțiunea din Hard-Boiled, filmul.

Sub bagheta magică

Midway a declarat, prin vocea CEO-ului David Zucker cu care ne-am întreținut la Leipzig, că urmărește să redefinească genul și să surprindă esența filmelor lui John Woo. Înțeționează să ofere un mediu de joc predispus unui grad de distrugere fără precedent și să scoată în evidență coregrafia spectaculoasă a schimburilor de focuri cu care ne-a obișnuit cunoscutul regizor chinez. În Stranglehold aproape totul este posibil, iar eu sunt tentat să-l cred, mai ales după demonstrația la care am căscat ochii cătă cepele cu ocazia GC-ului de anul trecut. Dar să vedem despre ce este vorba.

Acțiunea din Stranglehold se petrece la opt ani distanță de la ultima întâlnire cu inspectorul Tequila, veșnicul ghimpe din coasta mafiei care face și desface prin Hong-Kong. Drept consecință, un cap al mafiei din Chicago cu rădăcini adânc înfipte în Rusia îi răpește fosta nevastă, iar ca să-i facă viață și mai grea, organizațiile criminale locale caută să-l îngroape, de preferință căt mai adânc și neapărat în pământ. Nimic nou pentru Tequila, obișnuit să împartă dreptatea de unul singur, lipindu-i de toți pereții, indiferent de situație și numărul gunoaielor care i-ar sări la gât. Pentru el, rezolvarea problemei este căt se poate de simplă. Trebuie să lichideze câteva sute de bandiți în State, după care să curete Hong-Kong-ul de alte câteva mii. Scurt și la obiect.

Văzând Stranglehold în acțiune, este lesne de înțeles de ce Midway s-a străduit să atragă în echipă și pe Chow Yun-Fat, care îi va împrumuta eroului principal nu doar vocea și înfățișarea, dar și mișcările care au făcut filmul atât de celebru. Tehnica motion-capture folosită cu succes deocamdată în Stranglehold va avea un cuvânt greu de spus, iar intensitatea și numărul impresionant al acrobațiilor pe care le execută eroul sunt duse la extrem, astfel încât până și unui acrobat cu acte în regulă îi ar fi dificil să le execute fără a risca să-și frângă cel puțin un picior. Tequila aleargă fără probleme de-a lungul balustradelor, sare de la balcoane, se aruncă artistic peste mese înainte de a ateriza pe un cărucior, pe care îl călărește apoi prin încăperă în timp ce spulberă orice și pe oricine îi iese în cale. Întreaga acțiune a jocului este frenetică, iar haosul declanșat de schimburile de focuri este deosebit de spectaculos, exact ca în filmele lui John Woo. Bineînțeles, cafturile și acrobațiile executate cu încetinitorul nu aveau cum să lipsească (mișcare botezată Tequila Time), mai ales dacă ne gândim că, practic, John Woo este inventatorul slow-motion-ului. Max Payne doar îl-a împrumutat :).

**Give a guy a gun,
he thinks he's
Superman. Give
him two and he
thinks he's God**

Libertate, praf și pulbere

Libertatea de a alege un anumit mod de





parcursul unei misiuni, Tequila va avea la dispoziție o barcă cu motor pentru a-și urmări adversarul, însă depinde de jucător dacă o va folosi sau nu. Va putea la fel de bine să ia o mașină și să tragă cu arma din mers după adversar sau pur și simplu să-l urmărească frumos pe jos, dacă nu e prea mare deranjul. Schimburile de focuri de la bordul vehiculelor se anunță de-a dreptul unice datorită faptului că și în acest caz le putem admira și executa în slow-motion. În plus, Tequila nu va putea folosi doar bărci sau mașini, ci și motociclete, vehicule de teren și alte metode de transport mai mult sau mai puțin ortodoxe, cum ar fi căruciorul folosit la servirea în restaurante despre care vorbeam mai devreme. Așadar, posibilitățile sunt multe, însă va trebui să așteptăm și să aflăm pe propria piele cât de bine vor funcționa atât de multe elemente diferite adunate la un loc. Cel puțin în teorie, sună al naibii de bine.



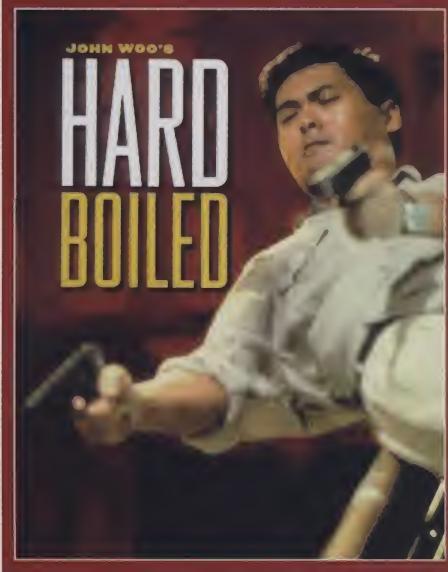
abordare a misiunilor este un alt aspect important al jocului, urmărindu-se astfel adăugarea unui plus de imersitate acțiunii. Varietatea este cuvântul de ordine, iar aceasta se întinde dincolo de interioarele clădirilor, Stranglehold promițând să ne delecteze și cu o serie de misiuni inedite în afara acestora. Până acum, n-am reușit să vedem nimic în afara căpăcelilor dintre peretei unei camere, însă Midway ne-a asigurat că ele vor exista și vor fi deosebit de spectaculoase prin prisma distrugerilor la care poate fi supus mediul de joc și a acțiunii cinematice cu care ne-au ademantat până acum. De exemplu, pe

în sprijinul acțiunii cinematice și a credibilității pe care Stranglehold încearcă să o confere mediului de joc, vine una dintre cele mai importante componente ale acestuia, și anume engine-ul fizic Massive De-structibility. Aproape oriunde vor exista piese de mobilier și o mulțime de alte obiecte ce pot fi complet distruse pentru a dramatiza efectele unei bătălii. Stâlpii de beton, atât de folositori pentru a oferi protecție din calea gloanțelor și a grenadelor, pot fi „măcinăți” treptat până când nu mai rămâne decât structura metalică din ei, faianța dispare de pe perete sub ploaia de gloanțe, iar mesele se

Hard-Boiled

Hard-Boiled este considerat unul dintre cele mai bune filme săngeroase de acțiune din toate timpurile. Cantitatea de sânge și vărsat pentru a satisface avântul eroic al personajului principal este cel mai bun exemplu în sprijinul afirmației. A crescut popularitatea lui John Woo și a actorului Chow Yun-Fat în afara Hong-Kongului și a fost ridicat la rang de cult de fanii genului din întreaga lume.

Printre altele, filmul include o scenă faimoasă de acțiune într-un spital în flăcări, filmată neîntrerupt cu o singură cameră și lungă de 2 minute și 42 de secunde, în care Chow Yun-Fat și Tony Leung (Hero) luptă alternativ împotriva inamicilor de-a lungul mai multor coridoare și încăperi ce se întind pe două niveluri ale spitalului, inclusiv într-un drum cu liftul. Scena a pus în valoare coregrafia spectaculoasă a schimburilor de focuri și acțiunea frenetică care i-au adus lui John Woo recunoașterea mondială.



fac praf și pulbere. Ce este și mai surprinzător este faptul că efectele distrugerilor rămân vizibile în timp, ca o doavadă a măcelului care a dominat până nu demult locul respectiv. Filmul pe care l-am inclus pe DVD este mai mult decât edificator în acest sens.

Stranglehold a fost una dintre surprizele plăcute ale anului trecut și este unul dintre cele mai așteptate jocuri de acțiune ale anului 2007. Și nu văd cum ar putea fi altfel, deoarece, aşa cum însuși John Woo spunea, „Stranglehold le va da tuturor marea sănătate de a juca într-un film realizat de John Woo... sau să realizeze un film John Woo.”

■ KIMO

- ▶ **Producător** Midway
- ▶ **Distribuitor** Midway
- ▶ **ON-LINE** N/A
- ▶ **Data apariției** trim. I 2007

EVE REVELATIONS ONLINE

Și va fi mult mai mult decât un joc

X Eve Online se diferențiază clar de celelalte jocuri online nu neapărat prin unicitatea și originalitatea sa, ci prin modul destul de atipic în care evoluează. Astfel, majoritatea jocurilor online au de obicei un boom în momentul lansării, după care rata înscrerilor scade pentru a ajunge într-un punct în care jucătorii încep să și renunțe. Acest lucru e dat de faptul că jocul se învechește, iar lumea își pierde interesul. Eve Online în schimb crește cu fiecare zi, devine din ce în ce mai interesant în loc să se învechească, iar lumea câștigă din ce în ce mai mult interes. Lucrul acesta se datorează în primul rând faptului că, la fiecare 3-4 luni, ceva nou și inedit este creat de către genialii indivizi de la CCP și, ulterior, implementat sub formă de patch-uri peste patch-uri, cele mai mari fiind Castor, Exodus, Cold War și Red Moon Rising. Ultimul astfel de patch va fi lansat în vreo trei părți, deoarece va aduce schimbări majore la toate nivelurile, inclusiv din punct de vedere grafic. Prima

parte tocmai a fost lansată și pregătește oarecum terenul pentru următoarele. A doua parte va fi lansată prin primăvară-vară, iar a treia la sfârșitul anului.

Prima parte

Cum deja probabil ați observat, aceasta a adus niște lucruri foarte interesante, pe lângă cele două modele de nave pentru fiecare „rasă” și noile regiuni. Unul dintre acestea, care are probabil cel mai mare impact asupra gameplay-ului, este „Warp to 0 Km”. Asta înseamnă practic că se va călători mult mai rapid între sisteme, dar și că vei putea scăpa mult mai ușor de probleme prin 0.0 dacă nu ai bookmark-uri. În cazul acesta, singura metodă eficientă de

„prindere” va fi „warp bubble”-ul. Slabe șanse de a mai găsi rătăciți „approaching to the gate” datorită distanței de minimum 15 km la care erai pus înainte. O grămadă de pirați din imperiu vor rămâne fără lucru. O altă modificare majoră este faptul că personajele noi încep cu mult mai multe skill point-uri, adică vreo 900 de mii la început. Acest lucru, cuplat cu faptul că skill-urile de advanced learning cer doar 4 puncte în cele basic learning, va permite avansarea mult mai rapidă a personajului pentru cei care îl creează acum. Aceasta este clar un mod prin care Eve se pregătește de altceva. Restul modificărilor sunt legate de introducerea rig-urilor, un fel de implante pentru nave, de faptul că în urma navelor distruse rămân epave,



care pot fi scanate pentru materiale, și că au fost introduse contractele în locul Escrow-ului (cu modificările de engine economic corespunzătoare).

A doua parte

Mai departe, producătorii sunt ușor nehotărâți în ceea ce privește lucrurile pe care le vor băga în următoarele două părți. Unul dintre cele mai așteptate evenimente este lansarea noului engine grafic, care va aduce EVE la standardele zilelor noastre. Aș

s-ar putea să prindă formă este cea de suveranitate, adică regiuni controlate de organizații sau alianțe de jucători, zone ce vor aduce câștiguri viabile și substanțiale de pe urma celor care le locuiesc, fie jucători, fie NPC-uri. Următorul



vrea și eu, ca și voi, ca acest lucru să se întâmpănește în primăvară, însă la EVE Online Fan Fest 2006 producătorii au spus că va fi lansat „când va fi gata”, ceea ce ne sugerează că s-ar putea să mai așteptăm un an până atunci. Din punctul de vedere al gameplay-ului, se pare că a doua parte va aduce un concept nou, cu care probabil că o să ne dăm toți în cap, pe nume „Heat”. Asta se traduce prin faptul că orice va face nava voastră va depinde de acel Heat, care este limitat. Astfel, nu veți mai putea avea și rezist-uri bune și damage decent în același timp. Va trebui să renunțați la ceva pentru a avea suficient „Heat” pentru altceva. Practic, dacă vreți damage, veți fi nevoiți să renunțați la shield de exemplu sau la armor repair-ul acela clasic de pe low slot pentru armor tankers. E clar că lucrurile nu vor mai fi chiar așa de usoare ca până acum. Nivelul de micro-management care va fi necesar s-ar putea să-i cam zăpăcească pe unii. Niciodată nu vreau să mă gândesc câte skill-uri vor mai fi adăugate pentru acest nou element. Totuși, producătorii susțin că pvp-ul este focusul lor principal și că acesta va primi o nouă „formă” (omg, omg, ce formă!). Evident, forumurile vor tuna și vor fulgera o perioadă, însă eu am încredere în CCP. O altă idee care

pas de aici va fi cel al creării de facțiuni... de care vorbim mai încolo un pic.

A treia parte

Ei bine, asta este cea mai în ceață dintre



toate, deoarece se vorbește despre implementarea, în adevăratul sens al cuvântului, de facțiuni controlate de NPC-uri. Acestea vor fi diferite radical de corporații,

prin faptul că scopul unei corporații este acela de a produce bani și de a domina prin resursele materiale pe care le deține. Scopul acestor facțiuni este de a vă aduce faimă în primul rând și, secundar, bunăstare materială. Evident, reward-urile vor fi prezente peste tot. Cert e că aceste facțiuni vor fi orientate spre pvp și se pare că vă vor pune să faceți tot felul de lucruri care e posibil să nu vă placă și care implică alți jucători, ca de exemplu asasinatele... Cei care vor intra în aceste facțiuni vor fi în război continuu cu facțiunile opuse, ceea ce se traduce prin free-pvp indiferent de Security-ul sistemului.

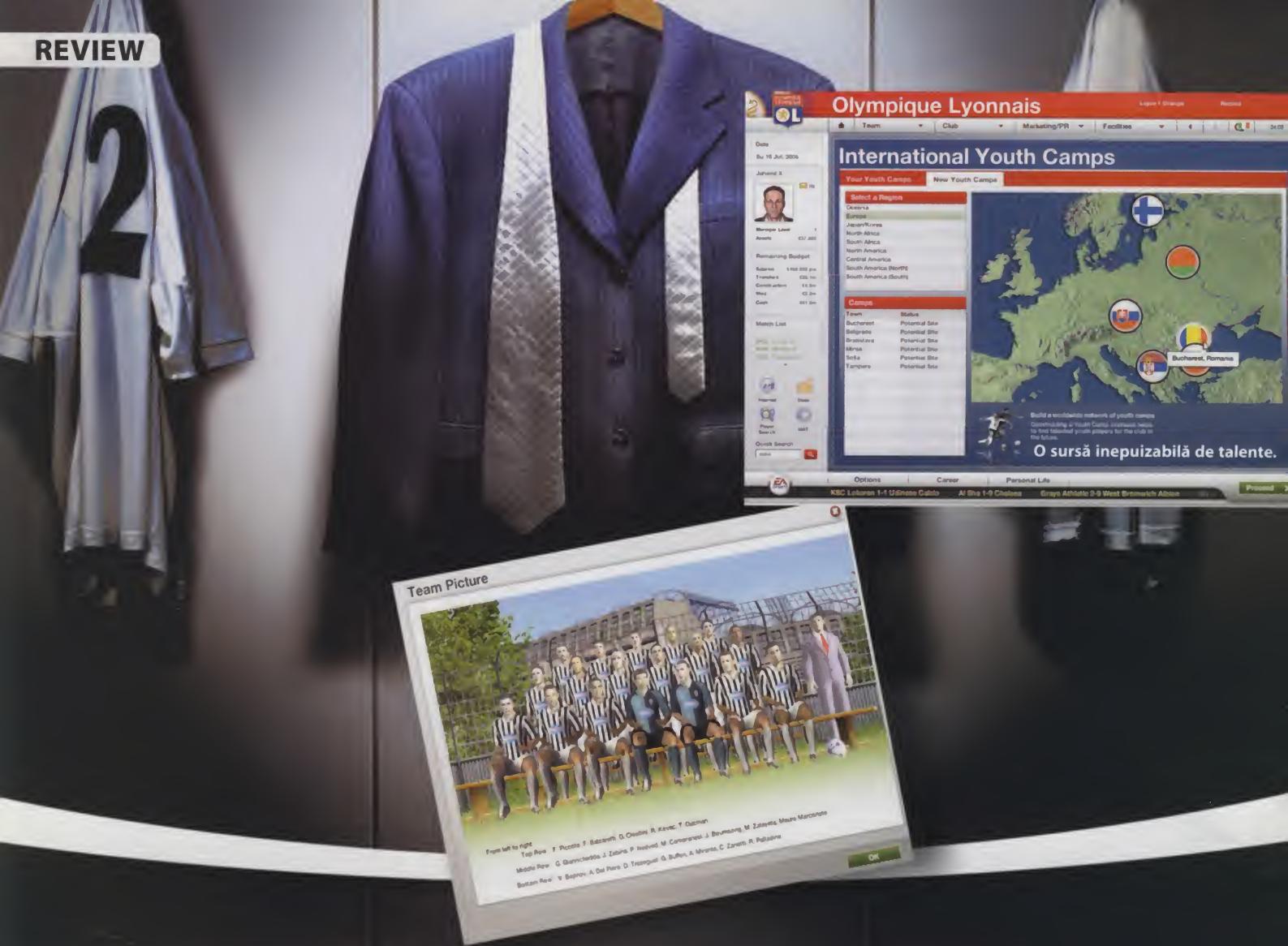
Visuri și nu prea...

Ei bine, acum vin lucrurile cu adevărat interesante. Producătorii se gândesc serios la viitorul EVE și deja plănuiesc tot felul de lucruri destul de șocante. Astfel, se pare că sunt deciși să creeze avatari, cu care vă veți putea plimba prin stații, socializa și chiar lupta la o adică... De asemenea se vorbește despre un engine grafic fizic, în care navele suferă de

pe urma luptelor, se deformează și păstrează cicatricile bătăliilor. Mai departe, de fapt mult mai departe, se vorbește despre posibilitatea explorației planetelor, adică despre crearea de habitate pe planete. Acest lucru înseamnă că veți putea intra pe orbită, pătrunde în atmosferă și ateriza, de unde veți merge să ajustați echipamentele, să discutați cu sclavii etc. Dar deocamdată sună a S.F... însă CCP a făcut întotdeauna ce a promis. Așa că nu m-ar mira peste 5-10 ani să fie mult

mai mult decât un joc, adică o adevărată lume virtuală. Baftă! Ce pot să zic altceva...

■ Locke



FIFA MANAGER 07

Așteptând pasa decisivă

Chiar dacă FIFA Manager și Football Manager nu se pot compara, deoarece în primul pot fi președinte, antrenor, PR etc., iar în al doilea ocupă doar funcția de antrenor, plănuim pentru acest an un singur review pentru cele două jocuri în care să pun în balanță aspectele comune ale celor două titluri. Caracteristicile individuale urmău a fi tratate și notate separat, având o pondere mai mică în scopul principal al unui manager fotbalistic. După ce mi-am tratat dependența cu ambele titluri, am realizat că planul meu ar avea același rezultat ca celebra comparație între mere și pere, sau, mai aproape de universul jocurilor video, ca o dezbatere GTR 2 vs. Carbon. Așadar și prin urmare, fiecare titlu va fi găzduit separat în paginile revistei, fără a simți marcajul joc la joc al rivalului.

Aici totul e posibil

Ediția din acest an păstrează în mare măsură linia caracteristică seriei încă de la primul Total Club Manager, nume care exprima mai exact particularitățile acestui joc. O interfață intuitivă care grupează logic meniurile din acest joc, implicare în departamentul de marketing, PR și dezvoltare, trei variante principale de desfășurare a meciurilor, o viață personală bogată și, bineînțeles, ceea ce majoritatea dintre noi caută la aceste jocuri, partea tehnico-tactică. Practic, în FIFA Manager sunt două părți distincte care din păcate se influențează între ele: managementul echipei și cel al clubului. Ca și până acum, sarcinile pot fi pasate celorlalți angajați ai clubului, însă este recomandat să te ocupi personal de cât mai multe dintre ele. Alt lucru păstrat de managerul

ofertit de EA este modul în care decurge acest joc. Începutul este partea importantă și pasul în care speranțele de bine stau încă în picioare. Personal, prefer să lucrez la planuri pe termen lung, aşa că lotul se adaptează la sistemul tactic al căruia adept sunt și nu invers. Chiar dacă pe moment nu am soluțiile ideale pentru toate posturile, aceste neajunsuri se rezolvă în timp prin reprofilarea unor jucători și transferuri. Odată stabilite tactica, ordinele individuale și de echipă, variantele de antrenament și restul celor ce țin de pregătirea și jocul echipei, spargem banii clubului pe transferuri și facilități, punem la punct bișnița cu bilete și materiale promoționale, după care tot sezonul nu ne mai delectăm decât cu citirea e-mail-urilor, înlocuirea jucătorilor accidentați sau suspendați și, pentru cei care găsesc ceva interesant în asta, viața de familie cu accentul pus pe terapia prin

shopping. Etapa trece, punctele se strâng și, mai ales, un lucru care dăunează mult realismului din joc, golurile, care curg cu nemiluită în poarta adversarului. Bineînțeles că putem pierde ore întregi pentru fiecare săptămână din joc, însă acest lucru nu se datorează unei scheme problema-diagnostic/rezolvare-efect. Singurele piedici în calea tunurilor pe piața transferurilor sunt diferența între reputația clubului și cea a jucătorului, bugetul clubului și discrepanța mare între salariile existente la echipă și cel oferit jucătorului vizat. Aceasta din urmă poate fi driblată umblând la cauzele adiționale din contract, iar restul nu sunt nici ele foarte dure, de vreme ce Guti a acceptat încă din debutul jocului să lase Real Madrid

de a opta pentru afișarea nivelului de talent și a indicelui overall pentru fiecare jucător. Acesta din urmă se modifică în funcție de poziția pe care alegi să folosești un jucător și este încă o lovitură dată plăcerii de a juca acest manager. Totuși, poate fi de ajutor celor care vor să facă un prim pas în lumea acestui gen de jocuri.

Atingerea EA

Surpriza pregătită

pentru acest an se numește „Player Career” și dacă anul trecut i-am lăudat pentru faptul că au renunțat la Football Fusion, acum pot să mă declar stupefiat de aceasta găselență pe care scrie că casa EA. Pe larg, din acest an avem posibilitatea ca în timpul meciurilor să preluăm controlul asupra unui jucător la alegere. Putem cere mingea, pasa, săta sau accelera, iar sarcina noastră este să facem o treabă cât mai bună pe postul respectiv. De multe ori, în funcție de camera folosită, jucătorul nici nu se află pe ecran, iar noi trebuie să ne ghidăm cu ajutorul radarului pentru a nu fi în ofsaid sau a nu scăpa adversarul de sub maraj. Inspirată din New Star Soccer, această opțiune ne oferă o perspectivă interesantă asupra jocului de fotbal, însă nedumerirea mea este ce caută într-un manager. În FIFA 07 aș fi înțeles, ba chiar aș fi salutat acest prim pas spre visul meu, fotbal în multiplayer, 11 pe 11, dar în acest joc nu poate fi interpretată decât ca o pierdere de timp din partea producătorului. Este la fel de utilă ca și toată



pentru Liga I. Anul acesta avem din nou un indicator care ne ajută să evaluăm oferta, lucru ce ne poate ajuta să evităm o propunere jignitoare și un refuz categoric.

Baza de date a jocului ne oferă posibilitatea să antrenăm prin toate colțurile lumii (45 de campionate, cu una sau mai multe divizii), inclusiv prin Liga I, unde avem placerea să constatăm că sunt prezente toate echipele, iar loturile sunt corect alcătuite. Indicii jucătorilor reflectă în bună măsură datele din realitate, problema este dată de felul în care alegem să le folosim. La începutul unui joc avem posibilitatea

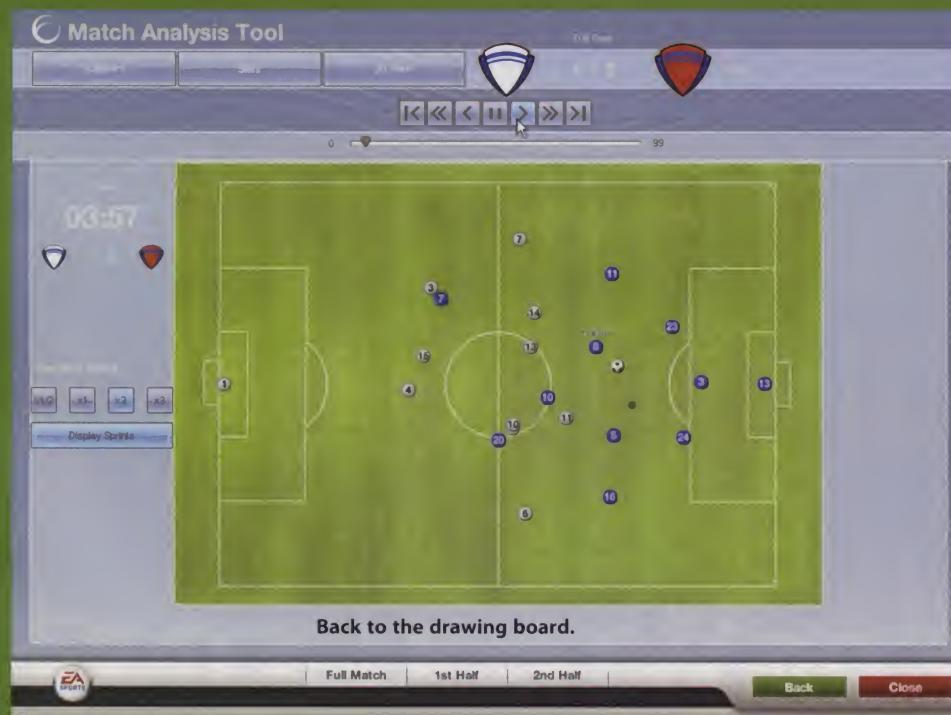


categoria Personal Life, unde nevasta îți va toca banii dacă nu ești atent (... și ai una) sau unde poți să-ți cumperi vile, mașini, piscine, iahuri sau alte produse absolut necesare pentru fericirea unui antrenor. Parcă era mai amuzant când puteai să-ți înzecești banii la bursă, însă probabil producătorii s-au prins de respectivul exploit și au tăiat această finanțare alternativă pentru club. În schimb, putem să cumpărăm clubul pe care îl antrenăm, o lovitură subtilă dată de EA microbiștilor care se visează la cărma clubului favorit. Pun pariu că acum unii trag din greu pentru a cumpăra Steaua, Timișoara, Dinamo sau Craiova, mai accesibile totuși decât numele grele de afară.

Oarecum, dar nu destul

Nu neg faptul că FIFA Manager 07 poate fi și distractiv, însă acest lucru nu-l ajută să zăbovească prea mult pe ale noastre sisteme. Realismul scăzut și lipsa convingerii că rezultatele bune sau rele sunt datorate în principal viziunii tale tehnico-tactice scad din şansele acestui joc de a se impune pe o piață pe care cel puțin un joc este clar peste oferta EA. Dar și în cazul manager-elor clientela este împărțită, FIFA Manager va supraviețui fără probleme, iar la un moment dat, probabil va face pasul de la Cupa UEFA spre Champions League.

■ Rzarectha



► Gen Manager fotbalistic ► Producător EA Sports
Distribuitor EA Sports ► Procesor P 2.2 GHz
Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM
ON-LINE www.fm07.de/en

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie





Fără să vreau, de câte ori mă gândesc la Electronic Arts îmi vine în minte imaginea unei mulgătoare olandeze, cu saboței de lemn și mâna nepermis de fină, care stoarcemeticulos ultima picătură de lapte din ugerul scofălcit al unei vaci care a avut ghinionul să fie luată la ochi de către mai marii cooperativei. Am jucat cu mare placere BfME Eins, m-am bucurat de un BfME Mark II proaspăt și bine miroitor, dar, totuși, ce-i prea mult nu-i sănătos. Și mai mult de o duzină de jocuri depășește deja pragul bunului simț oricât de mult fanatism au declanșat cărtulile și filmele maeștrilor Tolkien și Jackson. Cu toate acestea, starostele mulgătoriei Electronic Arts a decis că BfME II merită un add-on. Și l-a primit. BfME II: Rise of the Witch-King, o măgăoare care se lăăie pe un DVD și care nu poate fi jucat decât „alipit” frățiorului său mai în vîrstă, este cea mai

nouă ispită tolkienescă și dovada vie că franciza The Lord of the Rings, contrar previziunilor mele, încă mai are suflu în ea cătă să mai clatine un număr serios de gameri.

Rise of which King?

L-ați cunoscut în trilogia lui Peter Jackson în postura de trepăduș al lui Sauron. L-a întepat pe Frodo și a fost, la rândul lui, întepat mortal de către Eowyn. Un sfârșit nedemn pentru un individ care a băgat spaima în oasele muritorilor cu o mie de ani înainte ca Frodo să primească în grija verigheta Întunericului și să cucerească audiență cu un zâmbet tâmp și cu piciorușele lui simpatice de păroase. De aceea Electronic Arts a încercat să-i cinstească amintirea dăruindu-i un add-on numai și numai al lui.

După cum probabil v-a informat și titlul kilometric, Rise of the Witch-King încearcă să

răspândească puțină lumină asupra ascensiunii spectaculoase a unui „tânăr” ambițios, aflat în cărdăsie cu Puterile Întunericului, care avea să ajungă cel mai prețuit general al lui Sauron. Povestea lui începe, cu voia noastră, în Nordul Middle-earth-ului și se termină doar când regatul Arnor-ului este doar o ruină.

Single, atââât de single!

De multe ori campania single a unui RTS este privită ca un simplu antrenament pentru încăierările din multiplayer și este tratată ca atare. Din fericire, în RotWK s-a lucrat din greu la scenariile single player. Exemplul perfect este prima misiune. Obiective banale: elimină câteva grupulete răzlețe de inamici și construiește trei fortărețe. Floare la ureche, obiectivele pot fi îndeplinite fără mare bătaie

THE
LORD OF RINGS

THE BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH
EXPANSION PACK

THE RISE OF THE WITCH-KING

Witch-King sus răsare, ca o taină mare...

de cap doar cu eroii. Îți vezi de treabă, cășapești ce e de căsăpit, construiești ce e de construit fără să-ți bați prea mult capul cu recrutările (după cum am mai spus, eroii rezolvă treaba în doi timpi și trei mișcări). Când te aștepți să fii răsplătit cu un „Mission successful” binemeritat, surpriză, află că întăririle dușmanului „bat la poarta hărții” și te trezești că ai la dispoziție câteva minute să organizezi defensiva. Surprizele se țin lant, misiunile contra timp sunt delicioase și generează adrenalină cu carul, iar asediile sunt niște mici opere de artă. Nu există timpi morți, mereu apare câte ceva care să ne salveze de plictiseală. Nu lipsesc, bineînțeles, locațiile celebre din cărți și filme. Vom asedia Amon Sul, fortăreața Arnorului, în ruinele căreia un mileniu mai târziu Frodo a făcut cunoștință cu brișca lui Witch-King. Vreau să vă las vouă placerea de a le descoperi, așa că nu mai insist.

Singurele plângeri pe care le am sunt legate de AI. El săracul își face treaba, dar cum a fost învățat. Acționează după un anumit tipar și e foarte greu să-l scoți din ale lui. Există, bineînțeles, evenimentele scriptate (surprizele de care vă povesteam mai sus), dar când este lăsat de capul lui, ia niște decizii total suspecte. De exemplu, în a doua misiune trupeții AI-ului se încăpățâină să treacă un râu exact prin zona cea mai puternic apărată, deși puțin mai jos există un vad unde nu postasem absolut niciun soldătel. Oricum, nu este o problemă specifică lui RotWK și, cel puțin în campania single, când inteligența dă greș, există întotdeauna forță brută, care, alături de evenimentele scriptate, are grija ca provocarea să nu scadă sub limita decenței.

Armata Întunericului

Trupeții Angmar-ului și cei pe care-i veți controla în campania single sunt visul oricărui obsedat de micromanagement. Deci știți la ce să vă așteptați. La unități specializate, adânc ancorate în conceptul „rock-scissor-paper” și la jonglerii măiestre cu regimentele în încercarea de a maximiza eficiența unui atac (sau a defensivei, în caz că nu v-ăți grăbit). Angmar-ul este, dacă nu mă înșel, singura fațăiune care are acces la o unitate specializată în magie, sorcerer-ul. Înconjurat în permanență de acoliți, pe care-i folosește drept scut uman sau, când este cazul, „combustibil” pentru vrăji, solomonarul este devastator pe câmpul de luptă. De partea cealaltă, a forței brute, se află Thrall Master-ul, o unitate care adaugă puțină versatilitate forțelor destul de rigide ale Angmar-ului. La nevoie, Thrall Master-ul poate chama pe câmpul de luptă una dintre unitățile de bază ale fațăiunii. Ești pus în față unui atac de cavalerie și n-ai picior de halebardier la îndemână? Thrall Master-ul salvează situația și scoate din pământ din iarbă verde o companie de halebardieri. Arcașii îți stau ca un ghimpe în coastă? În două secunde poți căpăta o hoardă de warg riders care vor rezolva problema. Totuși, în multiplayer Thrall Master-ul mi se pare că înclină balanța destul de mult în favoarea Angmar-ului și asta nu e de bine. Este puțin cam ieftin pentru a putea fi folosit doar pe post de Plan B, cum a fost gândit. În fine, viitoarele patch-uri vor echilibra puțintel. Sper.

Celelalte fațăiuni nu au fost uitate nici ele și au primit câte două unități de căciulă menite să umple niște goluri, să mai adauge puțină „fibru” armelor și să condimenteze multiplayer-ul. Am lăsat la urmă ce era mai bun. Adică apariția eroului troll.

Treburi, socoteli

E bine de văzut că EA și-a respectat mare parte din promisiuni. Avem o fațăiune nouă și ceva pe deasupra. Ni s-a promis un War of the Ring mai complex, l-am primit. Acum avem armate permanente, tot ce antrenăm pe câmpul de luptă își găsește loc pe harta strategică, iar eroii adverși, prinși la „înghesuială” și căsăpiți, dispar pe bune. Ni s-a promis și un erou mai complex. Este și el. Procesul de creare a eroului a suferit și el o operație estetică și acum oferă mai multe posibilități de customizare. Altfel spus, EA și-a făcut tema cum trebuie și ne-a oferit un add-on ca la carte, care, în ciuda supradozei de The Lord of the Rings din ultimii ani, a reușit să mă surprindă în mod plăcut.

■ cioLAN



War of the Ring



Bring out the gimp



Vecineee, ai niste zacăr?



O viitoare ruină

► Gen RTS ► Producător EA ► Distribuitor EA ►
Ofertant Best Distribution, Telefon 021-408.30.90 ►
Procesor P 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ►
Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
► ON-LINE www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	-
Storyline	9
Impresie	9

8,8

FEAR.TM

EXTRACTION POINT

Uite elicopterul, nu-i elicopterul

Când a apărut F.E.A.R., îmi amintesc că eram călare pe Mitza și îl zgândăream din spate de câte ori intra într-un spațiu închis și întunecat dintr-un nivel al jocului, încercând să-i provocăm amuzați un infarct. Jocul a abundat în scene „tapetate” cu sânge și tot felul de sunete și șișoteli care îți făceau părul măciucă, acțiune săngeroasă la puterea a treia și câteva pasaje psihotice care te luau oarecum prin surprindere și reușeau să te ghemuiască în scaun de frică. Curios din fire și atras de grozăvie, l-am încercat și eu după ce i-a mai trecut lui Mitza frica de întuneric și ghionturi, dar am rămas puțin dezamăgit de final. Însă mi-a trecut repede. F.E.A.R. a fost excelent și, în ciuda faptului că s-a terminat în coadă de pește, m-am așteptat la o continuare pe măsură. Ghinion.



Urma scapă turma

Cam așa stă situația cu Extraction Point. Cinci ore de tras în neștiere cu arma în stânga și-n dreapta, câteva scene paranormale care mi-au gădilat nervii și mi-au sculat părul din nas și... gata. Nu rezolvă deloc misterul care înconjoară F.E.A.R., constând într-o continuă goană către punctul de extragere care ar



trebuie să-l scape pe eroul nostru din infern. Dezamăgitor. Să fie oare de vină faptul că Monolith n-a contribuit cu nimic la realizarea lui, sarcină care le-a revenit de această dată celor de la TimeGate Studios, creatorii seriei de strategii Kohan? Oare? TimeGate este la primul său FPS, aşadar faptul că nu este familiarizat cu genul ar putea fi răspunsul corect.

Noutățile nu sunt deloc multe, extensiunile adăugând concret câteva arme noi, dintre care se remarcă una laser, cu care m-am străbat decupând tapetul de pe pereți, și o mini-turelă automată portabilă, foarte eficientă și folositoare mai ales în cazul ambuscadelor. În rest, slow-motion cătuprinde și aceleași spații înguste și închise, cu excepția a două sau trei zone. Se continuă



povestea exact din momentul în care ne-a lăsat F.E.A.R. cu ochii beliți în soare. Ceea ce nu-i chiar atât de rău, astfel încât, în



așteptarea unui nou expansion, fanii jocului îl vor juca cu placere. Ar fi fost însă și mai puțin rău dacă n-ar exista o serie de bug-uri, ce se manifestă adesea și în moduri dintre cele mai ciudate și mai deranjante. De exemplu, corpurile victimelor continuă să tresără imediat după ce au căzut secerate, însă o fac... doar sonor. Treci peste ele, auzi cum te împiedici de ele, chiar dacă n-o arată, însă continuă să se zbată zgomotos, deși le-ai lăsat în urmă. Ar mai fi căte o armă care se afundă îci-colo în podea, agitându-se nervoasă pe verticală câteva secunde înainte de a reveni la normal, și cadavre ale inamicilor ce se încăpătânează să rămână blocate în pragul ușilor sau prin pereți.

Și totuși, F.E.A.R.

Pe plan vizual, Extraction Point se prezintă la fel de bine, continuând să pozeze în postură unuia dintre cele mai arătoase jocuri disponibile, în pofida faptului că nu a suferit îmbunătățiri din acest punct de vedere. Condiția este să aveți un sistem pe măsură, adică fortos, și să vă fi plăcut jocul original. Dacă nu, săriți peste. Nu-i veți simți lipsa.

■ KIMO

► Gen FPS ► Producător
TimeGate Studios ►
Distribuitor Vivendi ►
Ofertant Best Distribution ►
Telefon 021.408.30.90 ►
ON-LINE www.whatisfear.com

7

Abonează-te și poți câștiga!



1 set de boxe X-620



2 kit-uri tastatură + mouse
Comfort Laser



2 joystick-uri Wingman
Force 3D



Logitech®



2 joystick-uri
Freedom 2.4



1 Cordless Rumblepad
pentru Playstation



1 telecomandă universală
Harmony 688



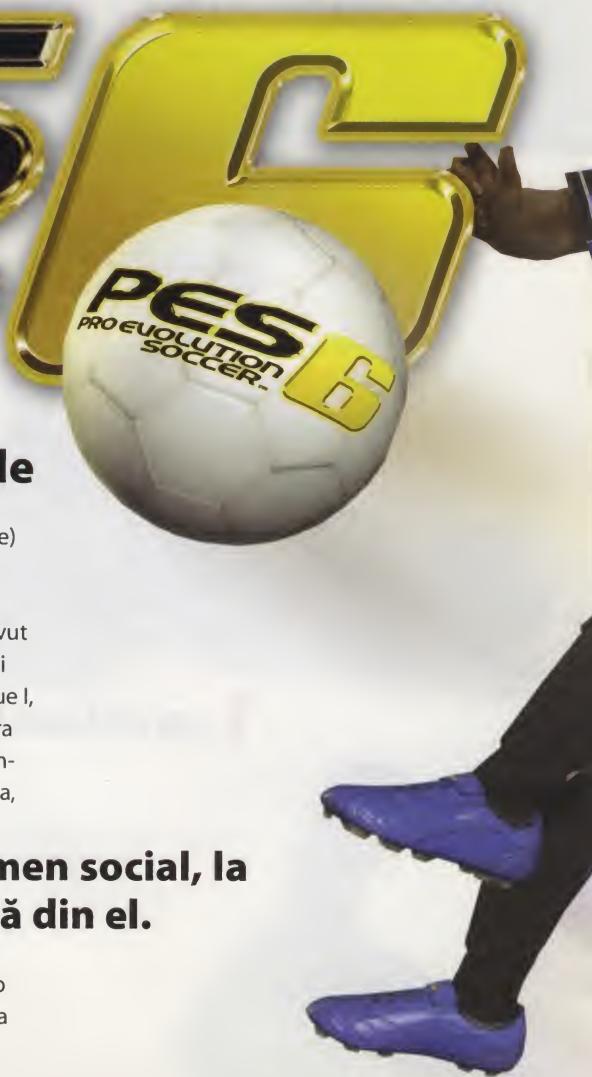
1 Cordless Rumblepad
pentru PC

La fiecare abonament pe 12 luni oferim **GRATUIT** o șapcă LEVEL!

Abonează-te pe un an la **LEVEL** până în 10 februarie 2007 și intri în cursă pentru a câștiga unul dintre aceste super premii. Câștigătorii vor fi anunțați în revista **LEVEL** din luna martie 2007.

Folosește talonul de la pagina 80!

PES PRO EVOLUTION SOCCER™



Regele nu a murit, trăiască regele

Nebunia începe la scurt timp după lansarea unui joc. Ne uităm rapid peste el, ne bucurăm, strâmbăm din nas și deja începem să discutăm despre ce va fi la anul. Mulți își pun dorințe și mulți au ghicit deja intențiile producătorilor. A mai venit un octombrie și, în timp ce un sezon ia sfârșit, altul este deschis în uralele microbiștilor. Fotbalul este un fenomen social, la fel ca tot ceea ce derivă din el.

Exprimare liberă

Ultimele 12 luni din viață departamentului PES de la Konami nu se traduc foarte greu. De la 5 la 6 avem mai multe îmbunătățiri decât schimbări și cei care dintr-un motiv sau altul au „probleme” cu acest joc vor spune că și un patch putea să ne aducă aici. Ca în majoritatea cazurilor, adevărul este undeva la mijloc și aş aminti în primul rând bine-cunoscutul și sănătosul principiu care ne spune că echipa câștigătoare nu se schimbă.

Să începem cu licențele, până acum un subiect sensibil pentru Konami. Primele modificări ce îți sar în ochi sunt apariția Ligue 1

și absența (în urma unui proces se zvonește) Bundesliga, din care a supraviețuit totuși Bayern Munchen. Deși era de preferat să avem ambele campionate, în ochii mei a avut loc înlocuirea fotbalului mecanic cu cel mai frumos spectacol din Europa. Alături de Ligue I, cu licență completă mai vin Serie A, Primera Division, Eredivisie. La capitolul echipe, conform cu realitatea, sunt Anglia, Italia, Spania,

Fotbalul este un fenomen social, la fel ca tot ceea ce derivă din el.

Argentina, Franța, Olanda, Arsenal, Dinamo Kiev, Juventus, Manchester, plus alte câteva nume mai mici. Un pas înainte pentru Konami, care a mai luat din munca de pe umerii comunității, care până acum și-a făcut treaba exemplar în fiecare an.

Meciurile din Pro Evolution Soccer păstrează și pe alocuri îmbunătățesc punctele forte din



Calm, elegant, fixăm portarul, trimitem balonul

trecut: realism și diversitate. După cum am spus, mari diferențe nu sunt, însă de la mișcările jucătorilor și până la frumusețea acțiunilor, totul face ca PES să fie cel mai apropiat joc de ceea ce înțelegem printr-un simulator de fotbal. Folosirea unui gamepad de calitate, fac din nou reclamă nemascată Logitech-ului Rumblepad 2, ne ajută și mai mult să

profităm de libertatea de exprimare din acest joc. Deja se știe, când vine vorba de PES, că niciun gol nu seamănă cu altul, nicio acțiune nu se repetă și în acest joc nu m-aș supăra nici dacă aş termina toate partidele cu scor alb. Modul în care se construiesc acțiunile și se leagă jocul de pase ne oferă cea mai apropiată experiență de realitate. Într-adevăr, în acest an se ajunge puțin mai ușor în situații de finalizare, pe de altă parte însă și apărarea este un pic mai vulnerabilă, câștigul fiind de partea jucătorilor din atacul ambelor formații. Echilibrul scorului se menține însă și cu ajutorul noilor portari, mult mai bine antrenați în acest sezon, care au unele intervenții cu adevărat spectaculoase. Al-ul nu este mult mai strălucit decât anul trecut, însă dă dovedă de



Frumusețe de plonjon

mai multă creativitate și practică un joc frumos și mai natural. Au fost și momente izolate în care se mulțumea să paseze mingea pe linia de fund, însă ciudat la toată faza era că avea goluri de recuperat, dar poate doar încerca să mă facă cu nervii. Totuși, adevărată plăcere stă tot în PvP. Și arbitrii și-au schimbat atitudinea și pot spune că s-a optat pentru o manieră britanică, cu jocul lăsat mai liber și mai puține cartonașe. Pentru cei care nu au făcut încă pasul spre PES, există secțiunea „Training” unde sunt prezentate noțiunile de bază ale acestui joc. Cel mai mult înveță însă jucând cât mai multe partide și implicit întâlnind situații cât mai diverse. Credetă-mă, merită tot timpul.

Something old, something blue

Pe partea de grafică ne-am fi așteptat să vedem că a trecut un an, însă modificările minore par a fi rezultatul câtorva săptămâni de muncă. Probabil băieții de la Konami au alocat mai mult timp debutului pe Xbox 360, unde ștacheta grafică este mai ridicată, varianta pe PC fiind în continuare o adaptare după PS2. Și dacă i-am huiduit până m-am plăcuit pe spectatorii din tribunele EA, mi se pare corect să remarc că nici în PES6 situația nu se prezintă mai bine. O priveliște urâtă pentru sfârșitul lui 2006, dar cu o pondere foarte mică în calitatea

unei simulator de fotbal, fie că este de la EA sau Konami. Realizări deosebite nu putem evidenția nici la sunet, unde sunt momente în care ajungi să te întrebă dacă tu sau comentatorii ar trebui să dea o tură pe la oftalmolog. Evident, ei sunt adormiți care văd alt meci. Și aici putem să fim puțin indulgenți, deoarece atât timp cât gameplay-ul ne dă motive de bucurie, pot comenta și o partidă de tenis, din partea mea, nu e mare pagubă. La categoria „Nu trecem cu vederea” intră cu siguranță absența în continuare a opțiunilor LAN și Direct IP, posibilitatea de a te despărți de AI fiind dată doar de online sau înghesuiala pe același sistem.



Pro Evolution Soccer 6 nu a făcut un salt spectaculos față de anul trecut, însă rămâne în continuare peste seria FIFA la majoritatea capitolelor, inclusiv la gameplay, parte care ne preocupă cel mai mult. Să nu uităm nici că fiecare joc din seria PES a fost constant „îmbunătățit” de comunitate și cu siguranță și PES6 va deveni în scurt timp simulatorul de fotbal pe care ni-l dorim. Konami a pus încă o dată baza și pentru încă un an PESoccer înseamnă Football.

■ Rzarectha



Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
7
9
7
-
9

8

► Gen Simulator de fotbal ► Producător Konami
Distribuitor Konami ► Procesor PIII 800 GHz
Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM
ON-LINE uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=118

Oh my darling, oh my darling...



Aproape întotdeauna mi se pare dificil să încep să descriu și să analizez un joc de strategie, cu atât mai mult un city-builder, care are aspecte mai mult sau mai puțin comune. A trecut mult timp, iar lucrurile care mi-au rămas de spus nu se cuvin a fi publicate. Problema asta e cu atât mai dificilă în clipa în care dai peste un joc ca cel de față, despre care nu poți spune nici că e bun și nici mediocru. Nu poți zice că se adresează gamer-ului normal și nici celui hard-core. Practic, ești cumva prinț la jumătatea unui pahar de vin și nu știi dacă să-l termini sau să mai pui peste. E ca și cum te uiți la un baton cu mac și nu știi din ce capăt să-l începi, pentru că de fapt pe toată lungimea lui are exact același gust. Nu ești nici măcar confuz, ci doar... gol de impresii. Oricum, concluziile vin la urmă.

De ce 1701?

Anii anteriori au fost acoperiți de celelalte două titluri. Dacă vreți să știți ce s-a întâmplat în 1701, iată câteva evenimente – Frederick I devine regele Prusiei, piratul William Kid este spânzurat la Londra, Parlamentul Englez aprobă The Act of Settlement, prin care succesiunea la tron este dată Sophiei, Electress of Hanover, Jethro Tull a inventat mașina de cultivat și au fost fondate orașele Detroit și Michigan. Așadar, anul 1701 nu are prea mare legătură cu vreun eveniment major în istorie, dacă ar fi să ne luăm după Wikipedia. Însă asta e neesențial. Ideea e că atunci și-a venit ceasul să iei banii reginei și să te muți în Caraibe, unde să pui bazele colonizării. Și uite așa, îți ieși vaporul și te cari peste mari și țări până când găsești o insulă numai bună și, vorba americanului, „erectezi” trei colibe și o biserică. Mai departe, lucrurile merg de la sine. Lumea vine, se apucă de cultivat pământul, pune mâna pe undițe și taie pădurile. Încet, încet, oamenii încep să aibă pretenții din ce în ce mai mari, ca de exemplu bere. Și de aici, lucrurile intră în fine pe o cale ascendent normală, greutățile vietii găsindu-și sfârșitul prin halbe.

Mai bine beut!

Anno 1701 trebuie să dea o importanță radical-germană actului cultivării hameiului, respectiv celor succesive de recolte și



ANNO 1701

fermentare. De aceea, din punctul lor de vedere, secretul avansării oricărei civilizații stă ascuns în spatele unei beții crunte, când ideile prind formă fizică, iar toate femeile devin frumoase. Natalitatea atinge cote ideale, iar familiile se formează în jurul hoardelor de copii. Mai mulți

copii, mai multe mâini de lucru. Gândirea este bună, deoarece randamentul în rândul infanților este mult mai mare. Muncesc mult și mănâncă puțin. Deși poate tot ce am spus nu are o importanță majoră în mecanica jocului, totuși o inspiră. Cert este că Anno 1701 este un joc foarte pitoresc, bavarez de-a dreptul, frumos colorat și descris, incredibil de ușor de înțeles, dar în același timp complex. Practic, ai totul la îndemâna, nu pierzi niciodată timpul navigând cu mouse-ul pe ecran, iar tutorialele te trec prin toate etapele jocului. Normal, exactitatea și eficiența asta tipic nemțească duc la diminuarea dozei de feeling pe care o primești, deoarece jocul nu are acea componentă umană exacerbată de obicei în jocurile de origine transatlantică. Este rece, oarecum depersonalizat. Însă, asta nu te deranjează după primele trei ore care îți s-au părut 10 minute din momentul în care ai instalat jocul. Jocurile sunt o metodă bună de a uita de alcool... așa că aștept acel city-builder în care vei da calculatoarei poporului pentru a-i ține pe toți fericiți.

Gnoseopatie

Da... unii suferă de mania despiciatului firului în patru, examinării aspectelor științifice ale unui joc, transformării într-un fel de vită căreia îi facem un tușeu profilactic. Și eu simt aceeași

ALTERNATIVĂ

City Life

Deși face parte dintr-un gen foarte puțin diferit, totuși mi-e imposibil să nu recomand din nou acest joc oricărui pasionat de builder-e. Este construit pe alte principii, însă feeling-ul pe care îl ai când joci și satisfacțiile sunt similare.

nevoie de a intra în amă-nunte,



însă azi îmi voi depăși fetișul și voi arunca cu te-

ori și idei în stânga și în dreapta. Adică până la urmă, cui îi pasă că economia jocului este dezechilibrată în mod abuziv de forțele atent educate ale AI-ului? Dacă merge, dacă ne place... asta e. Anno 1701 este un joc de cucerit insule, de navigat, de cultivat hamei și struguri, de vânătoare, de fabricat unelte și de a ține lumea beată turtă pentru a putea avansa și a ajunge aristocrată. Dacă cineva își închipuie că o populație muci este imposibil de controlat, greșește amarnic. Are nevoie doar de un conducător și mai beat ca ea. Iar ordinea interioară se va stabili de la sine. Sunt curios ce s-ar fi întâmplat dacă și fi tras un metru de bere înainte de a juca. Probabil ar fi înțepenit toate clasele sociale cu gura până la urechi și ar fi turnat copii până la supra-populare. Aș fi uitat și de beneficiile interfeței și de grafica superbă și de uragane și alte năzbătii atât de bine lucrate în cazul de față. Cine are nevoie de ele, când singurul lucru la care te poți gândi e să construiești numai birturi și distilerii? Și economia merge. Lumea vine și cumpără fără să se gândească. Plătesc oricât, că e vorba de băutură până la urmă. Iar căprioarele, urșii, tigrii, gazelele și girafele americane trăiesc într-o armonie aproape iehovistă, bete și ele turtă.



Beți lapte

Cum spunea un amic de-al meu când a văzut un afiș medical pe care scria beți lapte – Băh, io beți turtă am mai văzut, beți morți am auzit, dar beți lapte... Așa zic și eu – măh, jocuri nemțești am mai văzut, dar unul atât de antebelic nu. Și când te gândești ce poate face din om un Război Mondial... îl trezește și rău e. Până la urmă vine și concluzia, și anume că excesul duce la ciroză. Anno 1701 nu duce la ciroză, ci la o revenire pe piață a genului pentru că părerea mea cea tulbure este că poate fi considerat unul dintre cele mai bune jocuri ale anului din categoria din care face parte. Simplu, dar complex, exact, dar divers, lung, dar pare scurt, frumos, dar decent. Nu văd de ce ar vrea cineva mai mult decât atât. Și te face și să-ți aduci aminte de toate chefurile prin care ai trecut sau de cele după care te-ai trezit fericit și cu o zână bună care veghează...

■ Locke



Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
8
8
7
9

8,1



MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

Toate drumurile vin de la Rome



Mi se pare de domeniu miracolului felul în care Creative Assembly reușește să mențină constant ritmul în care aduce pe piață noi titluri din seria Total War. Și tot de domeniu miracolului mi se pare faptul că o firmă producătoare de jocuri a aplecat urechea la rugile fierbinți ale pasionaților, dintre care cea mai arătoare era aceea de a ne pune la dispoziție un Medieval cu engine-ul tactic apărut în Rome: Total War. Bine, că odată cu tactica am cam primit și strategia din RTW, asta poate că nu era chiar așa de dorit, dar sunt câteva lucruri noi sub acest aspect, care fac mai interesant și mai dinamic motorul de strategie care de la Rim se trage.

Bătaia e ruptă din Rome

Dar pentru că tactica distinge seria Total War de orice alt joc care nu este din seria Close Combat, despre aceasta voi grăi întră înțâi. De la bun început trebuie spus că nu este mai nimic nou sub acest aspect, față de titlurile Rome: Total War. Felul în care se murdăresc armurile în timpul luptei este fain de privit cu un popcorn și-o colică pe genunchi, dar atât. Ceea ce aș fi dorit mult, și anume o mlăștină, ceva, în care să rămână înfiptă cavaleria grea, nu am găsit în Medieval II. Nici terenul, după ce este frământat de două oștiri în bătălie, nu se transformă într-o

capcană pentru trupele grele – ceea ce ar fi foarte interesant odată cu sosirea întăririlor și prelungirea luptei.

Este adevărat, însă, că Medieval II mi se pare cel mai realist și mai variat sub aspect tactic, din toată seria Total War. Dar, aici intervine o discuție. Realismul tactic presupune o viteză foarte mare a desfășurărilor de trupe, odată începută bătălia. Pur și simplu, lupta este un iureș gigantic, în care contează foarte mult inteligența cu care și-ai dispus trupele inițial. Datorită acestei viteze și a îngrămadelii „ilizibile” de trupuri care se luptă sau decorează câmpul de bătălie, este foarte

puțin ceea ce ochii înțeleg la repezelă și ceea ce poate face o mâna mediu dibace transpirând pe un mouse.

Aici avem un exemplu clasic de confruntare între două modele de gameplay ale unui joc de tactică, fundamental diferite. Unul presupune realism maxim, indiferent dacă interfața cu utilizatorul și reacțiile normale ale jucătorului mediu se întâlnesc în punctul comun al plăcerii de a juca. Celălalt model este cel al jocului care creează o convenție, un model al căruia rol precis este de a reconstitu realitatea din perspectiva capacitatii jucătorului de a folosi interfața jocului și de a reacționa în timp real și util la evenimentele

cea în care lucrurile sunt mai așezate, mai bine centrate pe capacitatea jucătorului de a observa și a reacționa.

Trebuie să o recunoaștem, bătăliile din Shogun TW sau Medieval TW erau mai mult ca un joc de săh, în care aveai timp să gândești, să cauți, să selectezi, să dai ordine, iar „piesele” reacționau suficient de previzibil. Cert, acest model nu era tocmai realist, iar AI-ul contribuia uneori, prin ineficiență, la ritmul moderat al bătăliilor. Dar, după un iureș sălbatic în Medieval II, în care nici nu apuc să-mi folosesc ca lumea arcașii pentru că tot frontul inamic se năpustește către mine, care sunt unul singur gândind cu o mâna pe mouse

diferențierea pe două categorii a comunităților din Medieval II: orașe și castele. Orașul este exact acela pe care îl știm din celelalte titluri TW, dar castelul este o șmecherie nouă și formidabilă.

Practic, castelul este o așezare militară, centrată pe recrutare și pe defensivă. Un avantaj este acela că, încă din stadiu de început al jocului, castelul îți permite să recrutezi trupe de elită, oferindu-ți în timp un acces mult mai rapid la cele mai bune trupe pe care facțiunea ta le poate crea. Un alt avantaj al castelului constă în capacitatea defensivă crescută a zidurilor sale – o fortăreață poate ajunge să avea până la trei



tactice de pe câmpul de bătălie.

În opinia mea, încăpând cu Rome TW, gameplay-ul seriei Total War face parte din prima categorie, cea a realismului cu orice preț. Sunt adeptul acestui tip de gameplay atunci când vorbim de un joc precum cele din seria Close Combat, unde numărul redus al combatanților, suprafața mică a câmpului de luptă și faptul că acesta este privit de sus, încăpând într-un ecran, sunt elemente puternic ajutătoare (fără a mai pomeni aici și interfața excelentă). Dar, în îngărmădeala realistă, de altfel, din Rome: Total War sau Medieval II, încep la un moment dat să regret vechiul model tactic, aflat în a doua categorie,

pentru 16 unități, parcă încep să regret frumusețea epică a bătăliilor susținute în ritm de paradă militară, din primul Medieval...

Pe o stâncă neagră, într-un nou castel

Pe partea de strategie, trei sunt lucrurile cu adevărat noi și importante pe care le aduce Medieval II. Primul ar fi acela că, într-o singură tură, dintr-un oraș pot fi recrutate mai multe unități deodată. Numărul și felul unităților recrutabile pe tură poate crește în funcție de anumite construcții din oraș. Al doilea lucru nou și important este

centuri de ziduri, foarte dificil de cucerit. Dezavantajul castelului este acela că nu îți permite construirea anumitor clădiri, și prin aceasta limitează exploatarea și comercializarea resurselor provinciei în care a fost construit. Dar, în momente și locuri dificile, un castel se dovedește mult mai util decât un oraș bogat, pentru că ajută tocmai la protejarea provinciilor bogate. Oricum, un castel se poate converti în oraș, dacă vremurile se dovedesc mai iertătoare cu facțiunea ta.

Aceste prime două noutăți importante în secțiunea strategică a jocului au un impact pozitiv deosebit asupra acestuia. În primul



Detalii grafice și zoom la vârful muntelui în ecranul strategic



în rând, crește foarte mult flexibilitatea strategiei ce poate fi abordată – te poți adapta acum mai bine condițiilor etern schimbătoare ale relațiilor diplomatice. În al doilea rând, faptul că ai acces mai rapid la trupe de elită sporește dinamica jocului, îl face mai interesant inclusiv în aspectul său tactic. Chiar dacă nu îți poți permite să produci și să întreți de la bun început multe trupe de elită, există momente într-o bătălie în care acțiunea unui număr mic de soldați profesioniști, bine dotați cu arme și armuri, face diferența dintre o victorie și o înfrângere.

Toți vor un A.S.E.

Al treilea lucru nou și important din Medieval II este felul în care sunt concepute ghildele. Acestea existau ca upgrade-uri finale ale anumitor construcții, în primul Medieval. Acum ele sunt edificii de sine stătătoare, specifice unei anumite profesii, și au o linie proprie de upgrade. O construcție a unei ghilde poate fi realizată numai dacă ghilda îți face o invitație în acest sens, ca urmare a căilor de dezvoltare alese de faționea ta, în care favorizezi „afacerea” unei anumite ghilde.

Există trei niveluri de construcții specifice ghildelor, fiecare oferind beneficii crescânde și semnificative celor care le dețin. Primul nivel se poate construi în oricare din orașele unei faționii, al doilea într-unul singur, iar al treilea, cartierul general al ghildei, este reprezentat de o clădire unică pe întreaga hartă.

Avantajele unei construcții de ghildă sunt foarte mari. Să luăm un exemplu – negustorii, un alt lucru nou în Medieval II. Aceștia pot fi creați ca orice unitate noncombatantă, precum preoții, diplomații, spionii sau asasinii. Rolul lor primordial este de a se duce în lume și a se așeza pe o resursă de pe hartă, producând un venit proporțional cu experiența negustorului și cu distanța resursei

față de capitala ta.

Problema este că, odată pus cu fundu' pe resursă, negustorul nostru poate fi „atacat” administrativ și comercial de unul al unei alte faționii. Dacă ai ghinion și dacă nu ai suficientă experiență, te trezești că negustorul tău dispare. Nașpa, căci un negustor costă vreo 550 de galbeni, sumă mare și destul de greu de recuperat cu profit semnificativ, într-o viață de om – sau până-ți atacă afacerea un negustor străin.

Dar, dacă ai o ghildă de comerț într-un oraș, acolo se produc negustori cu experiență



Provides:
Extra wall defences
Iron Gates
Public order bonus due to law: 25%
Recruitment slots allowed: 3

Enables training of:
Men At Arms (Max Available: 3)
Mounted Sergeants (Max Available: 3)
Dismounted Men at Arms (Max Available: 3)
Dismounted Feudal Knights (Max Available: 6)
Feudal Knights (Max Available: 3)

Avantaje ale castelului devenit citadelă

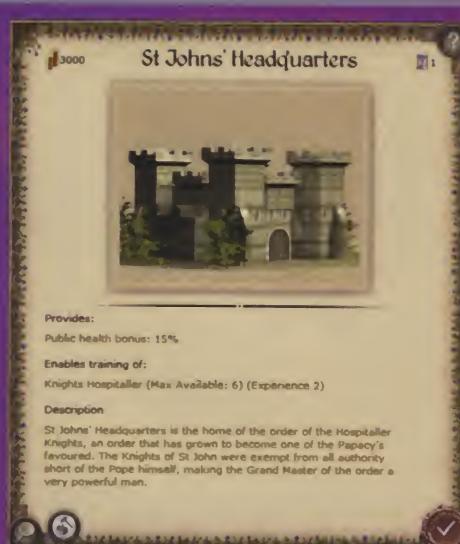
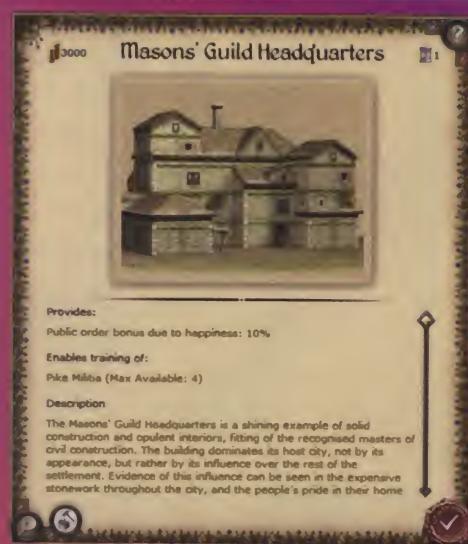


crescută, din aceia pe care să-i trimiți departe-n lume, să-i pui pe o resursă țapănă și să uiți de ei, dar să încasezi sume frumusele anual. Sau, dimpotrivă, să-i trimiți la „spart” afacerea altora și dat țepe cu acte în regulă prin străini – așa se fac foarte mulți bani, chiar de ordinul mijloc, dar negustorul tău trebuie să-ți îngrozitor, de la câte alifii și-a uns pe dânsul...

Ei bine, dacă ar fi să antrenezi pe căi normale un negustor (asasin/spion/diplomat/preot), în așa fel încât să-l aduci la vârful performanței, apoi mult quicksave și quickload trebuie să dai până cade norocul de suficiente ori pe tine cât să-l faci aspru, dar dur. Ghildele sunt o modalitate de a elimina plăcutele stagiile de antrenament ale anumitor profesii și o surpriză plăcută și interesantă pentru orice jucător – invitația unei ghilde poate să-ți pice perfect în momente mai grele ale jocului. Oricum, revenind la exemplul cu negustorul, ghilda comercială aduce o anumită dinamică folosirii acestei noi unități necombatante, care, altfel, ar fi fost doar un ornament incomod la modelul de comerț netransparent și rigid moștenit de la Rome: Total War.

Poporul român are un destin minor pentru că tătarii nu au intrat în Moldova călare pe elefanți.





Cartierele generale a trei ghilde importante

► Olimpiadele Crucii

Papa. Papa face și desface, dar nu prea. „Avem papă!” și în Medieval II, dar, în opinia mea, rolul său este excesiv decorativ. Adică, Papa fixează obiective pentru cruciade, excomunică sau iartă de excomunicare și oferă misiuni cu caracter religios. Asta nu e nimic nou. Nou este faptul că poți face în aşa fel încât să influențezi deciziile unui Papă, fie prin câștigarea simpatiei acestuia, fie prin impunerea ca Papă a unui cardinal provenit din factiunea ta. Am zis „deciziile”? Păi, am cam exagerat cu pluralul, de fapt, este vorba despre o singură decizie pe care o poți lua în locul Papei – aceea a obiectivului cruciadelor. Ahem, atâtă agitație cu alegerea de Papă numai pentru aşa de puțin?

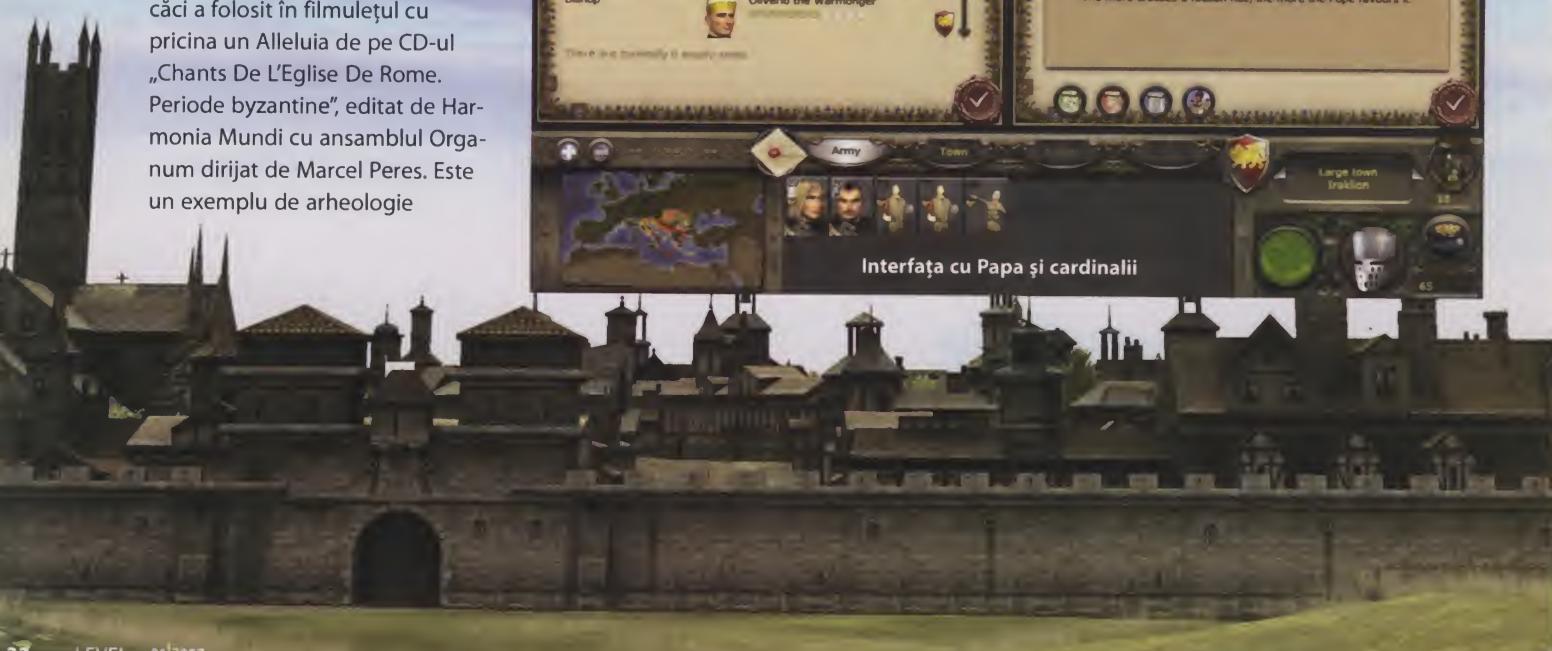
Bun, iar acum luăm o mică pauză muzicală. Dacă veți viziona filmulețul (daaa, filmulețele au revenii!!) cu ungerea Papei, veți auzi o muzică religioasă făină și rară. Cu certitudine, cel care a alcătuit fondul sonor al jocului trebuie să fie un cunoșător rafinat,

căci a folosit în filmulețul cu pricina un Alleluia de pe CD-ul „Chants De L'Eglise De Rome. Perioade byzantine”, editat de Harmonia Mundi cu ansamblul Organum dirijat de Marcel Peres. Este un exemplu de arheologie

muzicală și o tușă de veriditate în joc (deși bucată respectivă e cu vreo 400 de ani mai veche decât momentul 1080 A.D.). Vă recomand călduros acest CD.

Și pentru că tot sunt la capitolul „Papa și ai lui”, vreau să mă plâng în privința puterii absolute a inchizitorului. Adică, mie un inchizitor mi-arăs pe rug nu doar cel mai bun general, dar chiar și pe Dogele Venetiei. Oameni buni, Creative Assembly poate să plimbe aberația asta de

aici – Inchiziția nu era democratică, nu punea chibrituri la deștele vlădicii și ale opincii, oricât de joasă ar fi fost pietatea unui rege sau mare nobil. Inchiziția avea treabă cu masele, cu intelectualii și cu mica nobilime. Auzi, să ardă un inchizitor pe Dogele Venetiei!!! Culmea imbecilității!!! Prostie impardonabilă. Iar Venetia a controlat aproape secole Papalitatea... Hm, asta poate pentru că cea mai bună modalitate de a-ți feri un general când Inchiziția îi dă



PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER PREȚ!
89,9 RON

WORLD OF Warcraft®

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintr-o selecție de 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datei de înțelegere a conturilor din întreaga lume. **Intel Pentium® III 800MHz - 128MB RAM - placă video 32MB - 6.6GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat 1Mbps).

JOCUL poate fi jucat doar pe Internet, prima lună de joc este inclusă, ulterior se aplică taxe de abonare adiționale. Se aplică restricții adiționale. ©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL

E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Shogun: Total War
2000



Shogun: Total War -
The Mongol Invasion
2001

► târcoale este de a-l urca într-o corabie și a-l ține la mică distanță de țarm, spre a fi folosit numai în cazul unei bătălii importante.

Tot la religie înscriem și Crucia dele. Modelul acestora este mai bine realizat în Medieval II, dar suferă de o problemă. Papa îți poate cere să te alături unei Crucia de, ca misiune. Tu îți marchezi niște trupe ca fiind atribuite Crucia dei, dar nu le trimiti către locația tevaturii cu pretext religios. Ei, și ce dacă? Papa zice bravos și consideră misiunea îndeplinită, iar singura ta pierdere minoră este alcătuită din câțiva soldați prea zeloși care au părăsit dezamăgiți unitățile tale care nu au pornit către Ierusalimul momentului...

Șchiopul și Fulgerul

Așa precum bănuiam de multă vreme, modelul invadatorilor mongoli a fost și el



Misiune tipică în Medieval II

plimbă o vreme distrugând totul în cale (pot da „sack” pe un oraș cucerit!), după care se aşază la casa ei, în casa ta. Astfel, se sedentarizează într-o din provincii și începe să se comporte ca o factiune normală.

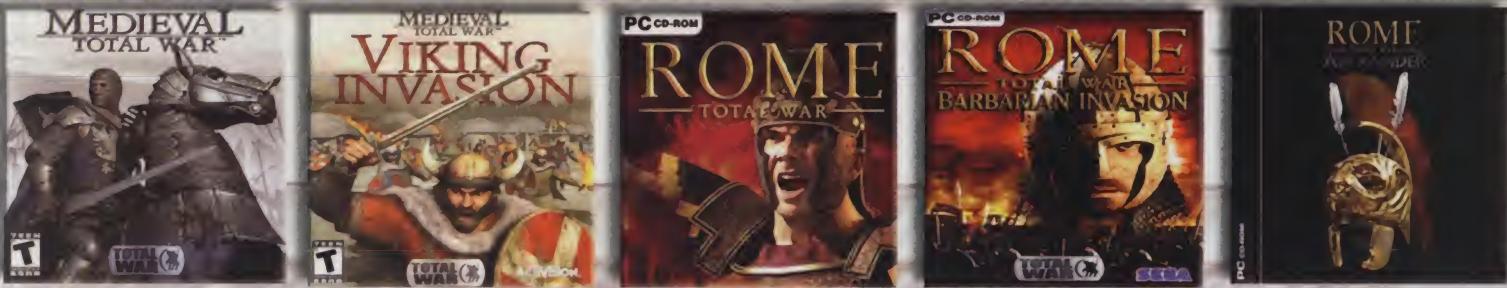
Atâtă doar că mongolii vin acum în două arame. Primii sunt cei numiți chiar Mongoli, pe care îi poți respinge cu eforturi considerabile, dar mai mici decât cele din

îmbunătățit, urmând schema de desfășurare a invaziilor migratorilor din Roma: Total War Barbarian Invasion. Adică, hoarda vine, se

primul Medieval. Apoi „Vin Timurizii!!!”. Domnilor, ăștia-s Moarțea! Cam așa cum erau mongolii la vremea lor, sub înțeleapta conducere a lui Timur Lenk, ăla de l-a băgat în colivie pe Baiazid Ildirim. Care Baiazid, relaxat că Mircea cel Bătrân nu vine să-i tragă covorașul de sub genunchi la rugăciune și haremul de sub **** pe timp de noapte, se credea Stăpânul Lumii și visa la nemurirea întru Eminescu.

Ei bine, cam așa trebuie să fiți și voi dacă mai trăiți în momentul din joc în care „Vin Timurizii!!!” – cu o burtică rotunjoară și un acut feeling al destinului mondial - pe undeva mesianici. Ei bine, „Vin Timurizii!!!” și vă aşază la locul vostru real în istorie, adică unde vă sunt pioioarele. Problema, ah, iar cuvântul ăsta, este că Timurizii au prea mulți elefanți care se leagăna pe coarda sensibilă a bunului meu simț. Pur și simplu, nu îmi imaginez tătarii intrând în Moldova călare pe elefanți, vă dați seama ce scotea Sadoveanu din asta? Oare ce dimensiuni epice monstruoase ar mai fi căpătat „Frații Jderi” dacă istoria îi dădea lui Sadoveanu elefanți!!!! Oare pentru că tătarii nu au avut elefanți în Moldova a ajuns trilogia fundamentală a lui Sadoveanu să fie una a Jderilor, și nu în inelului, cu filmări computerizate în Noua Zeelandă? Sadoveanu a fost atât de aproape... trebuia să trăiască numă cât să prindă un Medieval II, ah,





Medieval: Total War 2002

Medieval: Total War - Viking Invasion 2003

Rome:
Total War
2004

**Rome:
Total War - Barbarian Invasion
2005**

Rome:
Total War – Alexander
2006

căâtăăă inspirație ar fi așternut cu ton domol
în paginile sale... Și ce mâncăruri geniale ar fi
inventat bucătăria moldovenească din
carcasele pachidermelor răpuse în bătălie!...
Tochitură de elefant... Asta i-a lipsit și lui Radu
Anton Roman, Cel de Sus să-l odihnească, ca să
decoleze vertical în cariera sa internațională!
Garson, ce vin recomanzi la elefant pe stevie?

Îmi permiteți aici o paranteză corolar, o hiperbolă justificativă pentru glorioasele noastre semiratări naționale? Enunț: „Poporul român are un destin minor pentru că tătarii nu au intrat în Moldova călare pe elefanți.” Vă multumesc pentru atenție.

Cert este că „Vin Timurizii!!!!” cu prea mulți și tari elefanți, iar armatele tale... sau, de ce să mai vorbim despre ele? De ce să vorbești despre cei duși? Viii cu viii. Adică, puțini cu puțini, că rămâi în fundu’ gol pe hartă după ce „Vin Timurizii!!!!”. Și dacă, totuși, le faci față, te bucuri și zici răsuflând ușurat: „N-o fi realism istoric, dar este o provocare behehestială care te lovește taman când te fuduleai mai tare!”. O nu că tare a jocului și o surpriză plăcut neplăcută.

Medieval pentru noi, Nu este Medieval II.

Dacă elefanții Timurizilor au mai fost cum au mai fost, în sensul că sunt o provocare și

dau bine la sufletele tari, despre azteci, în schimb, chiar nu știu ce să zic. Decât că pot fi o provocare pentru cei care vor să aprindă un chibrit la gura unei flatulății – adică un „fisșă”! În opinia mea, Lumea Nouă și cucerirea ei sunt puse cu mâna în joc, doar ca să fie acolo, pomenite la feature-uri. Complexitatea stranie a realității istorice a înfrângerii Imperiului Aztec nu este și nici nu poate fi surprinsă de motorul strategic și diplomatic sărăcăcios al seriei Total War. Ba chiar nici măcar de cel tactic. Deci, o chestie exotica și inutilă, prost tratată și prost realizată: azteci în Medieval II.

Cu toate acestea, bune și rele, pot să spun relaxat că Medieval II nu este o dezamăgire, dar nici nu sparge frontierele seriei Total War. Cu o grafică clar îmbunătățită și suficient de bine optimizată, ce o depășește calitativ pe cea din Rome (incredibil, dar se poate!), cu același motor tactic genial, cu găsești inspirată a castelului și ghildelor, cu provocări interesante și cu un AI parcă îmbunătățit în partea strategică, Medieval II este un joc bun. Cu toate acestea, rămân cu aceeași senzație pe care mi-a lăsat-o Rome. Anume că, în încercarea de a implementa noutăți, producătorii nu reușesc încă să aducă motorul strategic al jocului la nivelul celui tactic, dar izbutesc în ultima clipă să facă în aşa fel încât partea de strategie să nu-ți strice

plăcerea oferită de cea tactică.

Evident, aici nu poate lipsi eterna trimitere către modifieri: Medieval II: Total War va atinge maturitatea numai după trecerea prin calculatoarele care au făcut un Rome Total Realism sau Europa Barbarorum. Dar, chiar și atunci, va fi valabilă următoarea avertizare pe care v-o transmit pe această cale. Fiți atenți că va apărea în curând, cu siguranță, o versiune de tip Sold Out, foarte ieftină, a primului Medieval, cum a fost cazul și cu Shogun-ul. Probabil va fi versiunea cu extensia Viking Invasion inclusă, căci și Shogun-ul era Warlords Edition. De ce vă spun eu asta? Pentru că apariția noului Medieval nu îl scoate deloc din atenția noastră pe primul. Eu cred că este vorba de două jocuri semnificativ diferite, fiecare dintre acestea având ceva aparte și atractiv de oferit. Medieval II nu este un Medieval mai bun. Este un alt fel de Medieval.

■ Marius Ghinea

► [Înaltă Strânsă](#) ► [Producători](#) > [Creative Assembly](#) ►
[Distribuitor](#) [Sega](#) ► [Ofertant](#) [TNT Games](#), tel: 021-
345.59.05 ► [Procesor](#) [Pentium 4](#) 1.7 GHz ► [Memorie](#) 512 MB
[RAM](#) ► [Accelerare 3D](#) nVIDIA GeForce 7200 128 MB ► [ON-LINE](#)
www.totalwar.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9,2





Un aliat împotriva nopții eterne

 Noul capitol din saga Guild Wars nu este și nici nu ar trebui privit ca un urmaș al primelor două campanii, chiar dacă referirile la Prophecies și Factions apar adesea spre finalul quest-ului principal. Guild Wars: Nightfall merită să fie privit asemenea unei noi

**GUILD WARS
NIGHTFALL™**



piese dintr-un imens puzzle, care va continua să-și etaleze indicile până în ziua în care mult aşteptatul deznodământ își va impresiona fanii. Cât de departe este acest final sau dacă într-adevăr va exista unul, numai timpul ne poate răspunde. Cert este că Nightfall, cu toate noutățile pe care le aduce într-un univers deja fascinant, reușește să îmbunătățească fiecare aspect al seriei atât în PvE, cât și în PvP, în vreme ce conceptul de joc a rămas, în general, același. Faptul că pentru a-l juca nu este necesară plata unei taxe lunare nu face altceva decât să atragă noi jucători în universul său. De această dată, acțiunea se petrece pe un nou continent, Elona fiind o lume inspirată din folclorul african și dominată de motive egiptene, a cărei poveste ne poartă pașii de-a lungul unei campanii single player impresionante, ce egalează prin dimensiuni primele două capitole adunate la un loc. Campania din PvE este una mult mai imersivă și mai complexă, single playerul fiind crema și piperul din Nightfall. Astă nu înseamnă că PvP-ul, care a constituit până acum principalul punct de atracție al seriei, a fost lăsat de izbeliște. Mai

mult decât atât, ArenaNet a reușit chiar să-l facă mai savuros și mai interesant ca niciodată prin introducerea unor noi moduri de joc și a unui sistem de luptă pe placul oricui, fie el și un adept înverșunat al PvE-ului.

Magia Elonei

Elona este o lume predominant deșertică, vibrantă și colorată, a cărei arhitectură, ce amintește de lumea de basm a celor O mie și una de nopți, reprezintă o schimbare bine-venită față de tema asiatică folosită în Factions și lumea părjolită de invazia charr-ilor din Prophecies. Însă povestea nu este deloc una prea fericită pentru locuitorii continentului împărțit în trei provincii, care acum se văd amenințați de consecințele acțiunilor unui despot dement. Individual cu pricina s-a gândit într-o zi că i-ar sta tare bine în postura de cuceritor și unic cârmuitor al întinsului continent. De aceea a apelat la ajutorul unui zeu renegat care, în loc să-i mulțumească „binefăcătorului” care l-a sculat din morți și să-i sprijine planurile de dominare mondială, îl lasă băltă. Rămas cu ochii în soare, acesta nu poate decât să vadă cum hoardele de monstruozi săptăni pe care le-a dezlănțuit lighioana asupra continentului bagă spaima în inimile cetătenilor și amenință să învăluie Elona într-o beznă eternă. Ca de obicei, salvarea zace în mâinile unui erou, care va trebui să-i pună bețe în roate invadatorului, îndeplinind o multime de quest-uri și puzzle-uri,

Încă puțin și își ia zborul

ochii în soare, acesta nu poate decât să vadă cum hoardele de monstruozi săptăni pe care le-a dezlănțuit lighioana asupra continentului bagă spaima în inimile cetătenilor și amenință să învăluie Elona într-o beznă eternă. Ca de obicei, salvarea zace în mâinile unui erou, care va trebui să-i pună bețe în roate invadatorului, îndeplinind o multime de quest-uri și puzzle-uri,



de-a lungul unei campanii single player lungă și plină de peripeții.

Marea nouitate pe care o aduce Nightfall față de predecesorii săi este un sistem de eroi, un soi de NPC-uri controlate de jucător de-a lungul celor 20 de misiuni ce țin de quest-ul principal, și o multime de misiuni secundare. Dar nu care cumva să faceți greșeala de a-i asemăna cu henchmenii, deoarece diferențele sunt extrem de mari. În primul rând, fiecare dintre eroi are personalitatea sa proprie și ambiții care vor ieși la iveală pe parcursul poveștii, îmbogățind firul narativ al acestie prin implicarea lor directă în evenimente. Modul în care o fac, gesticulând și conversând pe tonuri diferite, în funcție de caracterul fiecăruia și de situație, te face să sorbi de-a dreptul povestea în care ajungi să te impeli din ce în ce mai mult și să aștepți cu nerăbdare un nou cutscene. Eroii însă nu au doar rolul de a înfrumuseța povestea, ci contribuie substanțial la câștigarea bătăliilor, atacând dacă li se ordonă, patrulând și păzind spatele jucătorului la nevoie. Am fost plăcut surprins să constat că îi pot folosi și ca momeală, trimițându-i la mică distanță de un cuib cu drăcovenii de nivel mult prea mare pentru a le face față cu ușurință. Astfel, mi-a fost mult mai ușor să scotocesc nestingherit locul în căutarea unui anumit obiect, în vreme ce camarazii îmi cădeau eroic pe capete la datorie. N-am avut nici cea mai mică remușcare să-i folosesc pe post de carne de tun, deoarece odată cu intrarea într-un oraș sau avanpost, fiecare dintre ei revine imediat la viață fără nicio zgârietură. La ananghie, nu văd de ce n-aș folosi o astfel de stratagemă și n-aș experimenta puțin pe spinarea Al-ului





care a făcut un mare salt înainte odată cu apariția eroilor. Tocmai pentru a-l scuti de asemenea momente, Nightfall îi dă jucătorului șansa să le customizeze acestora build-ul de skill-uri după propriile nevoi și să le îmbunătățească armurile, pentru a-i face mai agili, mai eficienți și mai rezistenți în toiu luptelor. În plus, răspund cu promptitudine comenziilor, interfata simplă și intuitivă transformând pe alocuri jocul într-un mic RTS. Îmi place.

Eroi au fost, eroi sunt încă

Combinăriile de luptă pe care le pot folosi eroii sunt extrem de multe, sistemul funcționează perfect și este atât de bine implementat încât stai și te gândești ce rost mai are să te alături unui party alcătuit din jucători umani. Răspunsul este foarte simplu: pentru că este mai distractiv și nu răști să devii un nihilist. Iar ca să facă oferta și mai atractivă, ArenaNet a decis să le dea celor care dețin și una dintre celelalte campanii ocazia de a le vizita și de a accepta un quest specific care, odată înăpărtilor, le oferă accesul la un eroi specific campaniei respective. Revenind la recomandarea de mai devreme, unde

îndemnam la socializare cu alții jucători în vederea înăpărtilor unor misiuni într-o atmosferă mai destinsă (alcoolicii pot fi foarte amuzanți), există totuși o problemă care influențează negativ experiența de joc dacă te lovește ghinionul. Uneori, este foarte posibil să dai peste un tembel care mai mult încurcă decât ajută, făcând pe interesantul sau pe prostul, situație în care eroii sunt de preferat. La o adică, e ca și cum ai juca un RPG de sine stătător, iar dacă ai chef poți sări oricând în multiplayer pentru a tăbăci fundurile altor jucători în noul mod PvP 1 vs. 1, care, odată cu introducerea eroilor în schemă, se transformă pe loc în 4 vs. 4. În felul acesta, economism nu numai timp, căutând să alcătuim un parț cât mai echilibrat (un monk experimentat rămâne în continuare una dintre piesele de bază), dar și nervii pe care îi poate provoca ulterior înfrângerea datorată unor jucători slab pregătiți. Pentru cei care caută și altceva în afara distracției, respectiv să-și arate mușchii profesioniști prin arene într-un cadru bine organizat, există o mulțime de organizații formate din jucători care mănâncă PvP sau GvG pe pâine, dispuși oricând să-i accepte în cadrul ghildei dacă dau dovedă de seriozitate și devotament față

de „meserie”. De asemenea, există organizații orientate spre PvE, care îi ajută pe noii săi în Guild Wars cu o mulțime de sfaturi (și nu numai) legate de campania single player. Merită să le intri în grădini dacă vrei să înțelegi mai bine chichiile și universul jocului, care în cazul de față este unul al naibii de fascinant.

Vânător și vânător

Ca orice capitol nou care se respectă, Nightfall calcă pe urmele lui Factions și aduce două noi clase de personaje în prim-plan, și anume Dervish și Paragon. Dervish-ul poate fi asemănător foarte bine cu un Warrior extrem de puternic, dar pe care mama natură l-a înzestrat cu puteri magice. Surprinzător, vrăjile și incantațiile pe care le poate folosi în luptă creează un echilibru armonios între puterea magiei și forța brută a coasei din dotare, cu ajutorul căreia pot secură mai mulți inamici deodată; bineînțeles, cu condiția ca aceștia să se afle în raza de acțiune a lamei. Întotdeauna mi-am dorit un Warrior cu puteri magice, iar rezultatul este unul impresionant atât prin forța atacurilor, cât și prin statura sa impunătoare. Ca și cum n-ar fi fost de ajuns, odată cu dobândirea unui skill elite Dervish-ul



poate lua forma uneia dintre zeitățile care domină universul Guild Wars și să le folosească teribilele puteri. Aceasta este o scămarorie extrem de folositoare mai ales spre finalul campaniei, când jucătorul va da nas în nas cu unele dintre cele mai înfiorătoare și mai puternice creaturi zămislite de forțele întunericului.

Alături de Dervish întâlnim Paragon-ul, pe care adeptii atacurilor de la distanță îl vor găsi foarte asemănător cu Ranger-ul și chiar așa este, cu mențiunea că folosește cu succes skill-urile specifice unui Mesmer. Paragon-ul este războinicul sfânt al Elonei, iar atacurile sale pot fi extrem puternice și deosebit de eficiente, mai ales dacă sulițele aruncate înspre adversar sunt acompaniate de buffurile care îi însotesc „urlele” războinice. Cu siguranță, nu este la fel de spectaculos în comparație cu Dervish-ul și coasa sa impresionantă, însă alegerea Paragon-ului poate fi una la fel de inspirată, ambele clase integrându-se perfect în peisajul deșertic al Elonei. Interesant este că acum oricine poate vindeca pe oricine, skill-urile care odinioară erau accesibile numai unui monk, de exemplu, fiind la îndemâna oricui în Nightfall. La prima vedere totul se complică, când de fapt a devenit atât de simplu!

Coasa și sulița ar fi fost însă mai puțin distractive în lipsa lighioanelor ce-și cauță mutilarea prin Nightfall, de la rădăcini și plante posede, până la insecte și amfibieni de toate formele și mărimile, culminând cu monstruozitățile demente de la final. Noutatea în materie o reprezintă luptele cu boșii, care acum sunt mult mai greu de înfrânt, unii dintre ei schimbându-și brusc formă și clasa. Pentru a-i culca la pământ, este necesară adoptarea unei noi strategii și a unui set diferit de skill-uri pentru a contracara atacurile bestiei.



Argumente în plus

Nightfall este, de departe, cel mai atrăgător și mai arătos capitol al seriei, coloana sonoră, cu influențele sale specifice temei vizuale, fiind de-a dreptul spectaculoasă pe alocuri. și nu este de mirare, din moment ce a fost realizată de același Jeremy Soule care ne-a gădilat timpanele cu atâtă măiestrie și în Factions. Ca să nu mai pomenesc de voice acting-ul bine realizat, căruia i s-a acordat o atenție exemplară tocmai pentru a reflecta rasa și caracterul fiecărui personaj în parte. și așa ajungem la grafică, care este peste orice au oferit Factions și Prophecies. Atât tema vizuală aleasă, cât și peisajul în sine, alături de

bogăția detaliilor și calitatea efectelor speciale sunt de-a dreptul impresionante. ArenaNet reușește să ne ofere o lume mai imersivă ca niciodată, din care nu lipsesc jungle, mlaștini, caverne, deșerturi toride și monumente impunătoare. Toate acestea, alături de noile clase și sistemul de eroi, aduc prospețime și alcătuiesc un tot unitar ce transformă Nightfall într-un MMO unic și cel mai bun titlu din serie. Noii veniți se vor simți ca acasă, iar veteranii cu siguranță vor savura aerul proaspăt pe care îl aduce noul capitol din saga Guild Wars.

■ KIMO

► Gen MMORPG ► Producător ArenaNet
 Distribuitor NCsoft ► Oferant TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ► Procesor PIII 1 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE www.guildwars.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	10
Storyline	9
Impresie	10

9,5

ALTERNATIVĂ

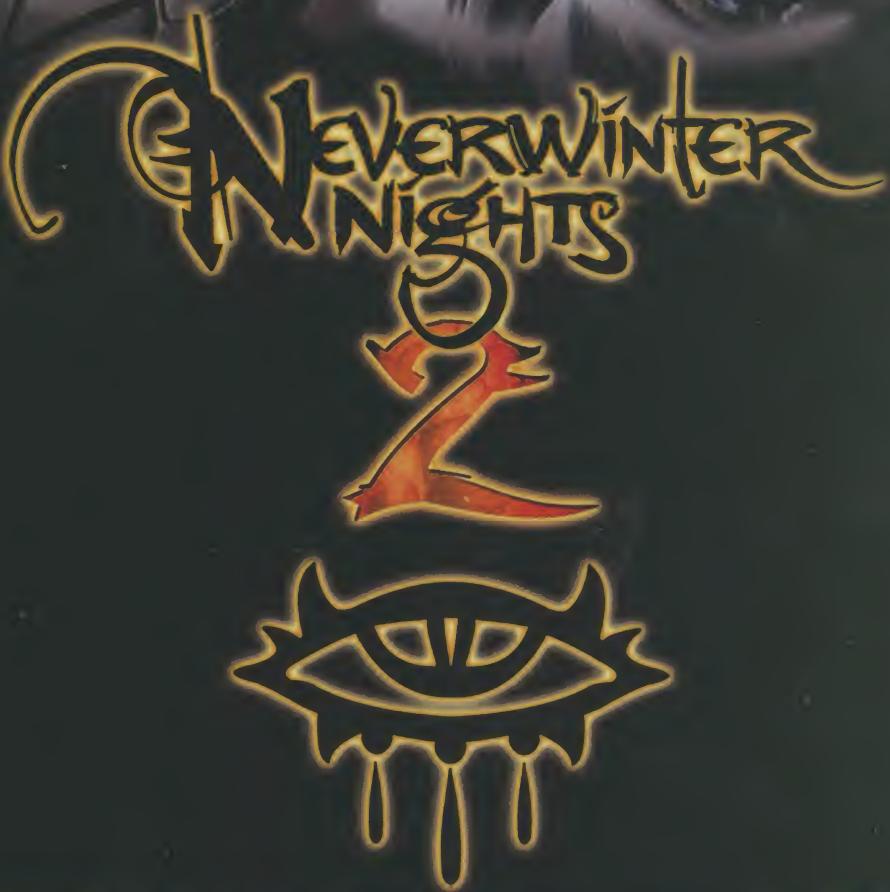
EVE Online: Revelations

EVE Online reprezintă alternativa supremă la orice MMO fantasy și singurul care, în pofida universului său SF, este la fel de complex precum viața noastră de zi cu zi.



Fireball-ul de la capătul tunelului

Am fost foarte fericit când responsabilitatea de a continua saga Neverwinter Nights a căzut în spatele celor de la Obsidian. KotOR II, chiar dacă a fost lansat înainte de vreme și și-a primit porția de înjurături pentru asta, a fost un festin pe cîste. Deci cîteva ai RPG-urilor, în frunte cu tartoul lor, Feargus Urquhart (pentru Planescape Torment și Fallout 2 lui să-i mulțumiți), a fost cea mai bună alegere pe care a putut s-o facă Atari. Ca să păstreze echilibrul universal, același Atari a hotărât că jocul trebuie lansat înainte de Crăciun. Așa se explică cele trei patch-uri lansate la mai puțin de o lună de la apariție și câteva (din fericire destul de puține) review-uri deloc măgulitoare. Eu l-am jucat cu patch-uri și cu inima deschisă și sunt de altă părere. E Neverwinter Nights 2 în toată puterea cuvântului.



Bob. Billy Bob. Campion sătesc.

Se spune că veșnicia s-a născut la sat. Nimic mai adevărat. În buna tradiție D&D, mi-a luat o veșnicie să-mi pregătesc un erou demn de sătucul West Harbor. De fapt au fost doar vreo trei sferturi de oră, dintre care douăzeci de minute m-am întrebat cărei zeități să mă închin, dar mie mi s-au părut o veșnicie. Într-un final l-am ales pe Kossuth și le-am spus un „kezét csókolom” din suflet sătenilor din West Harbor, adunați la un obscur festival al recoltei. Deși nu sunt un spirit competitiv și aş fi preferat să-mi petrec ziua la bodegă, de dragul celebrității mi-am înscris călugărașul în toate competițiile sătești. Am tras la mișto cu arcul, am jurizat sictirul un Miss și Mister cu porci, le-am scos măselele bătăușilor satului, am dat o răită prin buzunarele megieșilor și mi-am rugat prietena din copilărie să-i distreze pe fiile comunității cu o scamatorie sau două. Într-un târziu, în cadrul unei ceremonii sătești care mi-a adus aminte de finalul lui KotOR I, mi-a fost acordat titlul de Campionul Recoltei și m-am simțit minunat. L-am mulțumit în gând lui Kossuth că sunt doar un campion simplu, de la țară, a cărui singură decizie majoră a fost să-l dea de gol pe



patentul. N-am apucat să-mi plimb prea mult cupa prin fața vecinilor și să le ademenesc fetele în fân, că tutorialul s-a încheiat și, odată cu el și viața lipsită de griji a Campionului Recoltei. Forțele Întunericului, adică o mâna de duergari,

ei mă așteaptă Nivelul 20 (asta-i limita, pentru mai mult aştept un add-on), un boss șmecher și un deznodământ care urlă de la o poșă „a se lansa înainte de Crăciun, sclavilor!”.

Vorba dulce mult aduce

Serios, și o să aflați de ce. La prima, la a doua și la noua vedere, avem de-a face cu același clișeu care a ținut în spate două decenii de CRPG-uri și i-a motivat pe Oppenheimer și ai lui să inventeze bomba atomică. Ești providențială buturugă care răstoarnă carul mare, ești ghimpele dintre coarnele Satanei. Ești special, tinere, ai puteri nebănuite, date de Dumnezeu Tatăl, folosește-le pentru a schimba lumea! Da, sunt special, sunt unul dintre sutele de mii de speciali care v-au cumpărat jocul pentru a scoate încă o dată un tărâm fictiv din rahat, ca să uit pentru câteva ore de căinele pe care trebuie să-l scot din casă sau de cinciu pe care tre' să-l scot la examen.

În fine, diferența dintre o capodoperă și un știft nu este neapărat originalitatea storyline-ului (deși ar fi de preferat), ci mai degrabă talentul de povestitor al scenariștilor, capacitatea de a construi dintr-un rahat de clișeu o aventură b(r)ici care să mă plesnească la sentiment. Mai exact și mai scurt, dacă scopul nu e corespunzător, inventăm niște mijloace care să-l scuze. Pot salva lumea ca bădăraniul, fără un cuvânt, doar cu sabia și mouse-ul, sau o pot face subtil, cu un aer preocupat și cu un zâmbet misterios pe buze. Obsidian, care a spus într-un joc mai multe decât George Lucas în șase filme, a ales o soluție cea mai elegantă.

În Neverwinter Nights 1 campania originală a fost doar un demo tehnologic pentru a demonstra potențialilor modderi ce poate face toolset-ul Aurora. Drept urmare am avut parte de povestea clasică care, după ce că



nelegiulit care a ținut cu tot dinadinsul să-și vadă godacul Mister și l-a îngăsat înainte de ajun cu vrăji necurate și nu cu triticale și concentrate cum scria în regulament. Köszönöm, preamărite Kossuth, că lumea se mișcă și fără mine, dă-i sănătate taiciei Daeghun, că a crescut un Campion, iar mie dă-mi o băutură fermentată cu 58% alcool, că faima proaspăt căștigată mi-a făcut o sete de nu-ți pot povesti.

Dar iarna nu-i ca vară și Neverwinter Nights nu e povestea fascinantă a unui om care a mâncaț mură direct din tufiș și a bătut un cui cu

frații negri și răi ai dwarfilor, însotiti de niște bâzدâgânii pe care le-am căsăpit înainte să le cataloghez, au năvălit de undeva în căutarea unui ceva, și toate acestea din cauza cuiva care a fost odată cineva și, cumva, vrea să-și recăștige faima de odinioară. În urma atacului, secrete bine ascunse ies la iveală, iar eu mă metamorfozez subit dintr-o simplă celebritate locală în Tânără speranță a Faerunului. Ca orice viitor Mesia, trebuie să-mi părăsesc meleagurile natale și să pornesc într-o călătorie inițiatrică, cu mici halte când sidequest-ul o cere, iar la finalul



era cum era, a fost trasă și mai în jos de dialogurile seci, personajele insipide și izul puternic de dungeon crawler. Ultimul și genialul add-on, Hordes of the Underdark, a spălat păcatele campaniei originale, dar asta nu i-a adus înapoi pe cei izgoniți de primul contact cu orășelul lui Nasher. Obsidian a luat aminte și, după ce și-a forjat talentul de bard în Knights of the Old Republic 2, nu s-a așteptat să fie ridicat în slăvi pentru un toolset potent și a lucrat din greu la campania single. Nu vă mint, are problemele ei, majoritatea izvorăte din graba distributorului de a lansa jocul, nu a fost puricată la sânge, unele situații n-au fost exploatație la adevăratul lor potențial, finalul lasă de dorit (probabil „va urma”), însă per total constituie o experiență deosebit de plăcută, care mi-a adus de multe ori aminte de Baldur's Gate. Dacă aș fi nevoie să o descriu într-o singură frază, probabil aș numi-o rodul fericit al căsătoriei dintre KotOR II și Baldur's Gate. O să înțelegeți mai încolo de ce.

Fac ce-mi place sau îmi place ce fac?

După standardele actuale, bătute în cuie de seriile Gothic și The Elder Scrolls, Neverwinter Nights 2 este un joc liniar. Dar

CRPG-urile D&D n-au fost niciodată vestite pentru o libertate totală de mișcare. Dacă în Oblivion, de exemplu, îmi vedeam de treaba mea și-mi băteam capul cu problemele Universului doar când mă plăcuseam de umblat teleleu, în Neverwinter Nights 2 quest-urile secundare sunt oferite oarecum ca un bonus că ne-am ținut de treabă și constituie o metodă de a evada puțin din cotidianul quest-ului principal. Vor exista momente, foarte bine alese, în care quest-ul principal bate pasul pe loc, oferindu-ne ocazia să ne ocupăm de niscaiva treburi neterminate. Totul curge, nu-ți spune nimenei „Stop, răcane! La pământ și fă zece sidequest-uri”. Sidequest-urile te întâmpină natural, la timpul lor. Nu trebuie să le cauți disperat, majoritatea vin la tine sau te împiedici de ele. Un NPC întâlnit pe drum, care-ți cere ajutorul, o rugămintă a unui tovarăș de drum, un zvon, o halbă oferită cui trebuie, un lup care nu-și dezvăluie adevărata identitate decât în prezența unui druid în party. Exact același sistem este aplicat și în Baldur's Gate 2, cu mențiunea că, dacă acesta pare mai puțin liniar, asta se întâmplă pentru că producătorii de pe atunci au fost nespus de darnici când a venit vorba de quest-uri secundare.

Tin minte că în Baldur's Gate 2 am fost foarte încântat de quest-ul special al fighter-ului

și de răsplata oferită, o cetățuie numai a mea. Din păcate, era doar un quest secundar și a fost gândit mai mult ca un „odorizant” pentru atmosferă. Plăcut, dar fără prea mare importanță în marea schemă a lucrurilor. Și în Neverwinter Nights 2 primim un domeniu cu un castelaș, pe care va trebui să-l administram după cum ne pricepem mai bine. Mi s-a părut ciudat ca eu, un călugăr modest, să primesc ditamai coșmilia, dar pe termen lung, fortăreața mea s-a dovedit un mod plăcut de a-mi petrece timpul între două dungeon-uri și punctul de convergență al unor sidequest-uri care aparent păreau ca picătă din lună. Cum așa? Ca să antrenăm trupele de garnizoană avem nevoie de sergenți, iar niște NPC-uri exact asta așteaptă. Niște mineri v-au lăsat cu ochii în soare după ce i-ați salvat? Întoarceți-vă la ei după ce primiți titlul de proprietate, indicați-le zăcămintele de fier întâlnite în drum și cu care habar n-aveați ce-ar trebui să faceți, și ostașii vor avea armuri mai bune. Recrutăm țărani să îngrijească ogoarele, reconstruim fortăreața (la un moment dat veți înota în aur și castelașul pare cea mai potrivită sugativă)... și tot așa, până la asediul final, deoarece am uitat să vă spun că mica feudă nu face parte dintr-un quest secundar ;).

Plecăcat-ău unșpe la cules

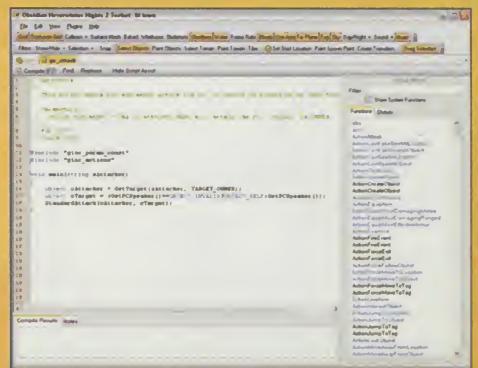
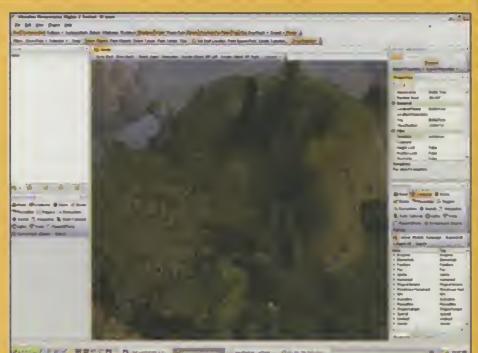
Chițibusari și hâtri de felul lor (cum altcumva pot fi niște oameni care au lucrat la Planescape: Torment și la Fallout 2), pălmașii Obsidianului s-au depășit când a venit vorba să ne dăruiască niște tovarăși de drum. Pe parcursul aventurii vom întâlni unsprezece aventurieri, dormici să-și lege destinele de al nostru. Și nu numai destinele. Multumesc, Elanee, pentru o noapte minunată. Din cei unsprezece vom putea „căra” trei după noi, iar în cazuri mai speciale, patru sau mai mulți. Problema Al-ului însă a rămas aceeași. Idiot până la Helm și înapoi. Lăsați de capul lor, pe un nivel de dificultate crescut, vor fi mai periculoși decât inamicii. Din fericire pentru nervii noștri, Obsidian a plecat urechea la plânsul fanilor și ne dă posibilitatea să-i controlăm personal (după modelul Baldur's Gate, dăm ordine în timpul

Neverwinter Nights 2 Tools Set

Tool Set-ul primului Neverwinter Nights avea o serie de limitări legate în primul rând de cele ale engine-ului grafic și fizic al jocului. Evident, în timp a primit o serie de patch-uri, iar moderii au găsit o mulțime de posibilități de a crea ceea ce este necesar folosind multă imaginație. Oricum, este de departe cel mai bun Tool Set pe care am pus mâna. Singurul concurent serios a fost cel al Morrowind-ului, însă oricum de departe de posibilitățile de scripting pe care le oferea cel de NWN. Cu noul Tool Set de la Bethesda, cel pentru Oblivion, prin limitarea introducerii de obiecte noi au omorât măringul din fașă. Practic, nu mai are nicio valoare. Cei de la Obsidian au preluat toate sugestiile comunității de jucători și le-au implementat în noua versiune. Asociat cu performanța mult crescută și posibilitățile extinse ale noului engine grafic, Neverwinter Nights 2 Tool Set este fără îndoială cel mai performant și user friendly SDK pentru un joc. Pentru cei care s-au plâns de faptul că era dificil să se creeze Tile Set-uri, acum relieful este modificabil oricum doriți. Se pot

defini cu un simplu clic suprafețele pe care se poate călca (walking mesh), chiar dacă acestea sunt în vârful caselor. Se pot crea și acum tile set-uri și obiecte compuse, însă totul este implementat în editor. De asemenea editorul de conversații a fost îmbunătățit și a fost introdus un editor pentru fișierele .2da. În ceea ce privește partea de scripting, totul e mult mai clar și în mod special configurat pentru a fi accesibil chiar și celor cu noțiuni basic. Singura problemă este reprezentată de faptul că pentru a putea testa un modul, trebuie întâi compilat, lucru care poate depăși chiar și o oră în funcție de numărul de obiecte de pe hărți. De asemenea, editorul are nevoie de un PC destul de puternic și de memorie peste 1GB RAM pentru a lucra în condiții ideale. Un lucru care mi-a picat foarte bine este faptul că în versiunea retail a jocului este inclus un set de manuale pentru Tool Set, care vă cam trece prin tot, inclusiv partea de scripting. Așa că dragii mei, aveți totul la dispoziție numai să puneti mâna și să faceți ceva!

■ Locke



pauzei și le urmărim cu sufletul la gură), să le trasăm directive prin intermediul meniurilor (NWN 1) sau să le gădilăm puțin AI-ul folosind un sistem hibrid între BG 2 (unde puteam crea scripturi complexe) și NWN 1 (unde le spuneam în mare cam ce vrem de la ei).

Companionii noștri au devenit din tălămbii din NWN 1, pe care-i trimitem să moară fără să-i întrebăm ce părere au, adevărate ființe vii, cu personalitățile lor, cu propriile opinii, pe care nu ezită să îi le aducă la cunoștință de câte ori simt nevoie. Ca și în Baldur's Gate, umorul este omniprezent fără a șirbi din seriozitatea jocului. Dialogurile spumoase (ascultați certurile dintre Sand și Quara), susținute de un voice acting ce frizează genialitatea, și personajele pitorești sunt sarea și piperul. Dau un doar un exemplu: Khelgar Ironfist, primul tovarăș, agățat de unde altundeva decât din fața unei taverne. Bețiv

notoriu și bătăuș din cale-afară, asemenea unui surfer deranjat, piticoul a cutreierat în lung și în lat bodegile, în căutarea încăierării perfecte. Noi îl întâlnim într-un moment de răscruce al vieții sale. Bărbosul (un fighter priceput) vrea să devină călugăr. Motivul? O mână de călugări l-au bătut de i-a sunat apa în cap, lucru destul de curios pentru un dwarf cu țeasta dură ca un bolovan. Ne trezim deci pe cap cu un țăcănit care crede că viața de călugăr este o încăierare continuă și va cădea în sarcina noastră să-l convingem contrariul și, eventual, să-i îndeplinim visul.

Sistemul de influență, pe care l-am cunoscut și l-am îndrăgit în Knights of the Old Republic II este prezent și aici. Modul în care abordăm anumite quest-uri sau pur și simplu dialogurile (revin și „prim planurile” din același KotOR) dintre noi și însotitorii sau dintre noi și

alte NPC-uri ne fac să pierdem sau să câștigăm influență față de un anumit membru al party-ului. Fiți atenționați, deși neînțelegerile din interiorul grupului nu duc la „divorț” ca în Baldur's Gate 2, unde am pierdut un paladin hiperpotent pentru că am decis să păstreze pe Viconia în party, la un moment dat veți ajunge să regretați că n-ați pupat în fund pe cine trebuie.

Șase-șase, crit în casă

În încercarea de a ține pasul cu vremurile, NWN 2 a adoptat sistemul D&D 3.5. Nu mă scufund în amănunte, pentru că s-ar putea să nu mai ies și sunt prezentate destul de bine în manual. O să vă pomenesc doar despre lucrușoarele care ne sar în ochi și care nu țin neapărat de cât de bine au fost implementate





anumite reguli, ci de dorință producătorilor de a adăuga conținut suplimentar față de NWN 1. Avem o rasă nouă, planetouched (foarte puternici, dar avanseză greu) și o serie de subrase, care contribuie serios ladezorientarea jucătorului obișnuit să aleagă doar sexul personajului. Personal am fost foarte încântat de posibilitatea de a pune un drow la treabă, ca să nu mai vorbim de paladinul aasimăr pe care-l am în plan.

La capitolul „meserii”, oferta din primul NWN a fost îmbogățită cu o clasă de bază (Warlock) și o serie de clase de prestigiu (șase la număr, dacă nu mă înșel). Multiclass-ul a fost și el pigulit, iar numărul de clase pe care le putem alege s-a mărit la patru. Din păcate, limita de nivel este 20, iar unele combinații de clase de bază, sau câteva clase de prestigiu, își arată adevărată față doar de la nivelul 20 în sus. Așteptăm add-on-uri și un level cap mai ridicat.

S-a implementat și un sistem de crafting mult superior... de fapt, a fost implementat un sistem de crafting (și alchimie) având în vedere cât de anemic era cel din primul NWN. Cam haotic, e drept, e cam greu de ținut evidența zecilor de rețete și ingrediente întâlnite în drum,

ocazia să și-o ia în barbă de la un dragon roșu care umple două ecrane bune. Dacă n-ăs fi fost mult prea lacom pentru binele meu, aș fi fugit ca orice om de bun simt și nu m-ăs fi chinuit câteva ore bune să-i fac felul măgăoaiei. Marfă, aș fi vrut și niște ilythizi sau un lich mai de Doamne-ajută, dar n-am întâlnit aşa ceva.

Valea Plângerii

Cârcoturile majore le-am lăsat la urmă, pentru că n-am vrut să strice frumusețe de review. Deși nu atât de evident, NWN 2 suferă de aceeași metehnă ca și celălalt copilaș al Obsidianului. Născut prematur, prin cezariană. N-ar fi stricat măcar o lună de playtesting în plus. Fără patch, așteptați-vă la crash-uri, frecvențe, script-uri care se declanșează aiurea sau deloc și vă trimit automat către cel mai proaspăt savegame (asta dacă urmați sfatul de aur: salvează mult și salvează des).

La nivel de interfață, din nou, lucrurile păreau să mai bine. Momentan și spun momentan deoarece poate fi modificată cu puțin efort, interfața este mult prea încărcată și funcționează puțin diferit față de cea din NWN 1. Automap-ul mare este prea mare, iar cel mic este prea mic, fiecare obiect ocupă un slot în inventar, ceea ce n-ar fi atât de rău dacă n-ar fi reprezentat printr-o icoană frumos desenată, care de multe ori nu comunică absolut nimic. Concluzia? Mult prea înzorzonată, ar fi trebuit mai multă informație și mai puțină artă. În acest moment, este echivalentul unui extemporal la algebră, scris cu caractere gotice, pline de trandafirași și survolate de îngerași dolofani, cum vedeti doar în manuscrisele medievale.

Până la patch-ul 1.03, unde problema a fost remediată, personajele cu dual wield se găseau în imposibilitatea de a îngheși două arme (sau o armă și un scut, dacă-mi aduc bine aminte) în

dar care probabil va fi pe placul chițibuarilor. Mai avem și un catastrofă plin cu zeități (e și Kossuth printre ei), care nu joacă niciun rol major (poate doar într-un posibil expansion), dar adaugă la atmosferă.

Creaturile fac cinstă Monster Manual-ului și cine s-a chinuit cu orele să belească de viu un dragon în BG 2 (fără Wand of Cloudkill, pezvenghilor!) și s-a simțit jignit de gușterii anemici și subdimensionați din NWN 1, are

același quickslot. Pe de altă parte, spellcasterii au primit un cadou neașteptat: apariția meniului quickcast, foarte util dacă, prinț-o minune, v-ați umplut toate quickslot-urile cu alte măgării decât cele necesare.

N-ăs putea spune că am fost dezamăgit de calitatea (sau de performanțele) engine-ului grafic, dar nici nu m-a extaziat. Este exact la ce m-am așteptat. Un joc care arată bine. Nu nemaipomenit, dar bine, iar grafica i se potrivește ca o mănușă. Sistemele mai slăbuțe o să transpire din greu, iar camera mai face figuri din când în când. Construcția modulară o să-i cam calce pe nervi pe cei neobișnuiti să vadă un loading screen o dată la câteva minute. Mă rog, acesta este prețul care trebuie plătit pentru prietenia de care dă dovadă jocul în relația cu modderii. Mai trebuie amintit că majoritatea efectelor sonore și o mare parte din soundtrack sunt împrumutate cu nesimțire din primul NWN. N-ar fi stricat mai mult efort, dar măcar voice acting-ul „se răzbună”.

Review-ul a fost scris după ce al treilea patch a luat calea Internetului, deci o mare parte din bug-urile importante au fost eliminate în acest moment, dar e bine să știi ce vă așteaptă dacă n-aveți chef să rupeți țeava cu vreo 200 de mega de patch-uri.

Ca vițelul la poarta lui Baldur

A fost în mare pericol să ajungă jocul anului. Fără un Call of Cthulhu la orizont, l-aș fi votat cu ambele mâini. De fapt nu vă spun chiar tot adevărul. Un alt Planescape Torment ar fi luat caiacul. Dar NWN 2 nu este Planescape. Și nici Baldur's Gate 2, chiar dacă se apropie îmbucurător de tare de el. Nu aduce nimic nemaivăzut și nemaipomenit, doar combină cu nespusă elegantă elemente din RPG-urile care au făcut valuri la timpul lor. Personaje memorabile, cum numai în PS:T și BG 2 am întâlnit, umorul (și harta) din aceleași două RPG-uri, stilul narativ și dilemele morale (Răul nu e întotdeauna ce pare) din KotOR II. Jonglează cu grație printre (și căteodată cu) clișee și este un D&D CRPG în toată puterea cuvântului și un sequel care-i face cinstă „înaintașului” său.

■ cioLAN



► Gen RPG ► Producător Obsidian Entertainment ► Distribuitor Atari ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021.408.30.90 ► Procesor PIV 2,4 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE www.atari.com/nwn2/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
9
8
9
8
10

8,6

D I N C O L O D E
A Z E R O T H ...

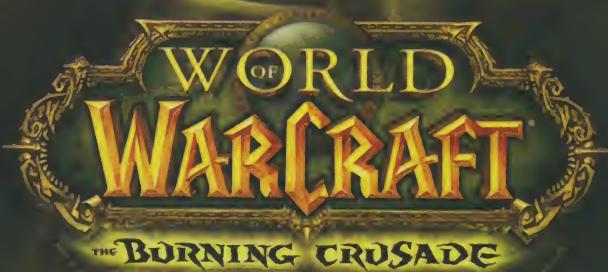
Luptă până la nivelul 70,
și îți se va deschide o lume de
noi posibilități.

O NOUĂ
LUME
TE
AȘTEAPTĂ

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" inaripăti
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf

DEZLÂNTUIRE
puterea lumii
a noii rase
draeni



I A N U A R I E 2 0 0 7

12+
TM

www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este un marcat comercial înregistrat a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci
comerciale sunt proprietatea respectivelor deținători.
Distribuitor autorizat în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro tel: 021-408 30.90

BLIZZARD
ENTERTAINMENT



Haosu' ne fură...



Încă o dată ciocanul războiului planează deasupra corzii sensibile a „strategilor” de duminică. De data aceasta, este vorba despre ciocanul acela medieval, dintr-o bucată, și nu de ciocanelul îmbunătățit cu lasere al viitorului, prezentat deja în Dawn of War. Pe înțelesul vostru, Mark of Chaos, cel mai nou Warhammer, călit în forjele Black Hole Entertainment (oamenii care au dat un nume mediocrității, și anume Armies of Exigo), își trage seva din câmpii imbibate cu sânge ale universului Warhammer Fantasy. Un univers fantasy întunecat, în care până și ieșirea la toaleta din spatele curții se poate transforma într-o încleștere pe viață și pe moarte cu forțele Haosului, care au ascuns brusturile igienice. În fine, lăsând gluma la o parte, Mark of Chaos se vrea a Treia Venire a Tabletop-ului pe PC (după Shadow of the Horned Rat și Dark Omen) și o experiență tactică demnă să stea de-a dreapta War-ului cel Total.

March of Chaos

Spre deosebire de Dawn of War, în care pe bună dreptate și cu rezultate excelente Relic și-a permis să „ertesizeze” un tabletop dovedit, Mark



of Chaos e mai conservator. Nu construim baze, nu ne storcim creierii cu o strategie globală și nu trimitem țărani la cules și țărancile la produs. În Mark of Chaos războiul e meseria noastră și Black Hole se va asigura că altceva n-avem de făcut. Cu excepția momentelor de respiro de pe harta globală (o puteți admira într-un screenshot), „pictată” la mare artă și împănată cu misiuni (opționale sau nu), unde recrutăm soldaței din orașele întâlnite în drumul către glorie, echipăm eroi și cheltuim ultimul sfanț pe diverse upgrade-uri, ne vom petrece timpul comandând oști ca niște adevărați generali și urmărind un fir epic destul de subțirel, dar care reușește să lege binișor scenariile între ele și să ofere un scop bine definit băilor de sânge. Filul care declanșează cele două campanii single (Chaos și Empire) este, ca de obicei, conflictul etern dintră clica Haosului și forțele Imperiului. În calitate de generali Imperiali vom primi pe



un joc intitulat Mark of Chaos, este suspect de ordonat și de curățel.

Dusk of War

În Dawn of War, Relic s-a zbătut din răspunderi să ne arate ce înseamnă Warhammer. Încleștări crâncene, un spectacol macabru în care actorii sfârșesc întotdeauna executând o tumbă spectaculoasă prin aer și picând într-o baltă de sânge cu un ultim răcnet de agonie. Mă așteptam la același lucru și din partea lui Mark of Chaos. Urle de furie, tumbe, sânge, morți

eroice, știi voi, toate acele mici șmecherii care au dus războiul la Hollywood. Nu există.

Animațiile sunt puține și stereotipe, sunetele la fel, iar patch-ul de două sute de megi apărut între timp nu schimbă cu mult lucrurile. Sincer, nu m-a deranjat prea mult lipsa realismului, însă spectacolul m-a dezamăgit puțin. E prea static. Nu-i nici bal, dar nici spital. După câteva șarje de cavalerie în Total War, unde simțeai pământul cum se zguduie sub copitele cailor îngreunați de un chintal de fier, după ce în Dark Crusade am fost asaltat de urletele de agonie ale unor amărăți secerăți de coasa lui Nightbringer,



calmul englezesc al confruntărilor din Mark of Chaos m-a căcat pe nervi. Mai ales că intro-ul genial prevăzută Apocalipsa și nu Ceaiul de la Ora 5. Și e păcat, pentru că avem de-a face cu un joc foarte arătos, cu o atmosferă ce ar fi putut rupe gura târgului dacă s-ar fi lucrat mai mult la animații și la sonorizare.

La trecutu-ți mândru, mândru viitor.

Deci nu este Total War și nici Rocky Horror Show. Atunci de ce de-abia aștept să plece revista pentru a-l savura în liniste, fără deadline-uri care să-mi sufle în ceafă? Pentru că, dragii mei, este vorba de Warhammer Fantasy, un setting păcătos ce îi spălă multe păcate lui Mark of Chaos. Dacă ați jucat Shadow of the Horned Rat sau Dark Omen, o să mă înțelegeți perfect. Un univers sumbru, în care hobbiții și alte animăluje pufoase n-au ce căută, unde toată lumea se bate cu toată lumea și războiul este la ordinea zilei, Warhammer Fantasy are farmecul lui aparte. Este o oază de neliniște într-un deșert de dulcegării romantice cu Ilene Cosânzene frumos mirosoitoare și Feții Frumoși curăței, o pată mare de sânge într-o cărticică de povești cu zâne. Și, cu toate slăbiciunile sale, Mark of Chaos are multe de oferit pasionaților de Warhammer.

Devenind subiectiv (dacă nu vă convine, săriți direct la notă, acolo nu-mi permit), mie îmi place. În primul rând pentru că este Warhammer, o prăjiturică în care nu mi-am mai înfipă dinții de cățiva ani buni (mai exact de la Dark Omen încoace). Secundo, prezența lui pe HDD m-a bucurat din aceleași motive pentru care, chiar dacă salivez în față unei poze cu un Porsche, mă bucur și de Dacia din '75 a familiei. Are patru roți și mă duce unde vreau. Nu trebuie să-i dau fân și bice în fiecare zi și nici nu trebuie să muncesc o viață întreagă pentru ea. Mark of Chaos nu e o adevărată provocare a minții și a sufletului, însă e un mod plăcut de-a te relaxa, un prim contact (pentru „neofiti”) și o reîntâlnire excelentă (pentru cei mai bătrâni) cu universul Warhammer. Și, câteodată, asta e de ajuns pentru un om care juca Dacii și Romanii cu prăștia.

■ cioLAN

► Gen RTT ► Producător Black Hole Entertainment ► Distribuitor Namco Bandai ► Ofertant TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ► Procesor PIV 2,4 GHz ► Memorie 1GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE www.markofchaos.com

Grafică

8

Sunet

7

Gameplay

7

Multiplayer

8

Storyline

7

Impresie

8

7,5

mână armatele Imperiului și Elfilor, iar dacă luăm partea Haosului, facem cunoștință cu Skaven (o turmă de şobolani inteligenți și, deci, înarmați până în dinți) și cu trupele aceluiași Haos. Să recapitulăm. Patru „rase”, magie fierbinte și oțel rece, un număr finit de armate permanente care câștigă experiență în bătălii, misiuni care variază de la „Lupul Singuratic” (doar eroii au voie), ambuscade, misiuni de escortă și skirmish-uri la scară largă până la asedii... mană cerească pentru un amator de strategii cu miros de RPG.

Eroi au fost, eroi sunt încă

Și dacă tot suntem la capitolul RPG, ar fi păcat să nu aduc aminte de eroi, sarea și piperul lui Mark of Chaos. Ca orice erou cuminte, și eroul warhammerian este un agregat de ucis, care funcționează pe bază de experiență. Cadavrele lăsate în urmă de ucigaș trag după sine o căruță de experiență care poate fi folosită pentru a „altoi” unul (sau mai mulți, dacă vă plac personajele multilateral dezvoltate) dintre cei trei arbori de skill-uri atașați eroului. După gust, Prâslea poate fi transformat într-o mașină de ucis, un duelgii notoriu sau într-un comandanță prepeput de oști. Mai pe înțelesul vostru, dacă aveți nevoie de un lider adevărat, puteți investi în abilitățile care conferă bonusuri grase regimentului aflat sub oblodăuirea eroului. Dacă, în schimb, preferați modelul Rambo (și aveți nevoie de el în cele câteva scenarii „solo” de care o să vă loviți), aveți la dispoziție un întreg skill tree.

Am lăsat la urmă duelurile pentru că, în ciuda inutilității lor (pot cafti mult mai ușor un erou advers cu două companii de arcași burdușiti cu experiență), nu pot ignora aura romantică din jurul lor. După modelul „Preda Buzescu”, puteți provoca la duel eroii adverși. Odată ce nefericitul a ales să dea curs „invitației”, trupele se dau deoparte și privesc cum căpitanii își înmoiaie oasele reciproc, până când unul dintre ei mușcă din țărâna, moment în care moralul dușmanului scade vertiginos.

Acul și warhammer-ul

Ca să fiu direct, uitați de promisiunile lăudăroșilor de la departamentul de marketing al Black Hole Entertainment. Mark of Chaos nu este un Total War în universul Warhammer, după cum Black Hole nu este Creative Assembly. Cei din urmă surubăreau la seria Total War pe când cei dintâi de-abia învățau să pronunțe corect „Armies of Exigo”. Totuși, comparația nu a fost făcută doar de dragul publicității, asemănări există. Warhammer: Mark of Chaos, încearcă din răsputeri să imite performanțele „motorului tactic” din Total War. Fără prea mare succes însă. În teorie avem sute de unități pe câmpul de luptă, formații, moral, atacuri frontale, atacuri pe



flancuri, șarje de cavalerie, melee ca la mama lui, săgețile acoperă soarele oferind umbră elfilor războinici. Practic... ori e ceva, ori merge undeva, îi lipsesc „zvâcul” și subtilitatea lui Total War. Să detaliaz. Dacă în seria Total War s-a încercat o reproducere cât mai fidelă a unui câmp de bătălie și a factorilor care influențează deznodământul încleștării, Mark of Chaos oscilează nehotărât între regulile scrise ale tabletop-ului și regulile nescrise ale măcelului medieval. Cu „licențele poetice” de rigoare, izvorăte din adaptarea la realitățile (și la timpul real) curente a unor reguli specifice tabletop-ului. Ca să rezum totul la o singură frază, Mark of Chaos joacă cu cărțile pe față. Prea puține

variabile și prea multe constante pentru a surprinde un veteran al lui Total War.

În primul rând, n-avem friendly fire, iar măcelurile crâncene și harababura delicios de săngheroasă din Total War sunt reduse la niște skirmish-uri plăcute, în care săbierii toacă regulamentar un regiment în timp ce arcașii, cu tolbele mereu pline, la fel de regulamentar, le dau o săgeată de ajutor. Cine a trăit (și trăiește pentru) febra unui atac din Total War, în care era crucial să-ți oprești arcașii înainte ca trupele mele să tabere pe frigăruile ambulante, nu se va simți atras sub nicio formă de „lunetă” din Mark of Chaos, care au grija să nu clintească niciun fir de păr de pe capetele aliașilor. Pentru



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC HAMMERS OF FATE

Decât să stea pe loc...

Chiar dacă Heroes of Might and Magic V nu a avut același succes ca HOMM III, totuși prin multitudinea de patch-uri din ultima vreme, tinde încet, încet să devină cel mai bun joc din serie. Însă există unele probleme care vor face ca jocul să rămână doar „ulțimul din serie” dacă acestea nu se vor rezolva vreodată. Cu acest addon, se inaugurează, zic eu, lunga listă de astfel de lucruri care sper că vor aduce de fiecare dată câte ceva bun. Din nefericire, câteodată apar și lucruri nedorite.

Ciocane

Unul dintre principalele lucruri cu care vine acest expansion este noua rasă Dwarfi, care aduc o serie de unități mai mult sau mai puțin interesante, ca de exemplu Magma Dragon. Ei sunt integrați cu castelul lor cu tot într-o nouă campanie care o continuă pe prima. Griffin Empire este acum condus de Lady Isabel, care e destul de coruptă după toată povestea din campania originală. Povestea pare interesantă, însă dacă e sau nu, asta rămâne să vedeți și voi. Cert este că nu e chiar ce mă așteptam. M-am bucurat de faptul că au fost introduse în fine caravanele, concept imprumutat mai mult sau mai puțin din Heroes IV, pentru că ajută foarte mult la gameplay. Din păcate însă, scenariile misiunilor din campanie sunt plate și fără substanță, iar AI-ul este scriptat într-un mod mult mai cretin decât în campania originală.



Orașul forjă al dwarfilor

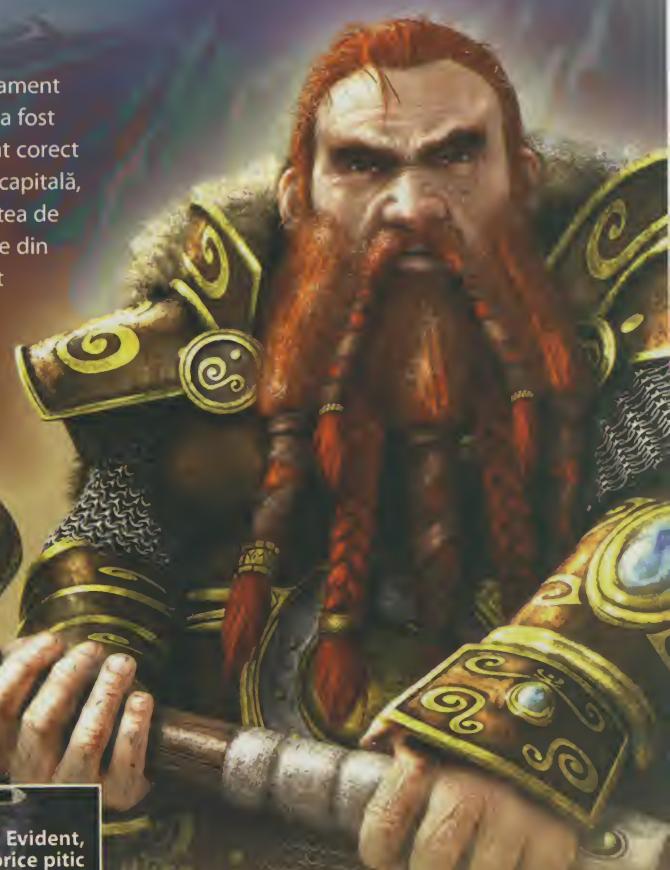
Se pare că acest engine de comportament este foarte puțin adaptabil și cumva a fost prostrat pentru a putea fi implementat corect pe linia storyline-ului. Greșeala este capitală, deoarece producătorii au hăcuit partea de single player pentru a crea avantajele din multiplayer. În ceea ce privește acest domeniu, adică cel de multi, a fost introdus conceptul de mutări simultane până la primele condiții de conflict, când jocul



Evident, orice pitic respectabil vine din pământ

devine turn-based automatic. Culmea, asta chiar funcționează, pentru că fazele inițiale de adunat resurse și de construit castelul se fac mult mai repede. În momentul în care cei doi jucători se întâlnesc pe hartă, jocul devine brusc cel clasic. Evident, aici pot apărea o multitudine de scenarii ciudate, de exploituri și alte mizerii. Însă rămâne de văzut cât de bine va funcționa în timp.

Ca o paranteză, versiunea de retail vine de data aceasta cu editorul inclus, deși nu



este standalone. Printre altele conținute și generatorul de hărți random, atât de solicitat de jucători.

Concluzia este că, în continuare, pentru nostalgici ca mine și ca mulți alții, merge și expansion-ul acesta. Decât nimic...

P.S. Orașul și unitățile dwarfilor sunt excelente realizate din punct de vedere artistic și, pentru maniaci, în fine avem un fel de lip-sync în cut-scene-uri.

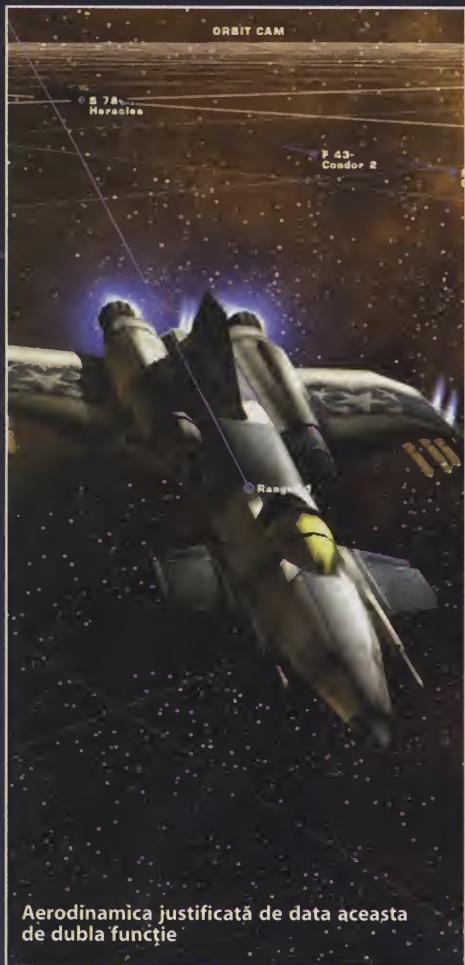
■ Locke

► Gen TBS ► Producător Nival Interactive ► Distribuitor Ubisoft
► Ofertant Ubisoft Romania, Telefon 021.569.06.00 ► Cerințe idem HOMM V ► ON-LINE www.mightandmagicgame.com

7/10

STAR SH

The Gathering Storm



Să ne trăiască inerția, că tare bună e...

V

Unul dintre cele mai handicapate genuri de joc care există în acest moment este acela al adevarătelor simulațioare spațiale. Au fost atât de puține lansate de-a lungul timpului încât le pot număra pe degetele de la o mână. Nu mă refer aici la seria X, care este mai mult un simulator economic și care abia în X3: Reunion s-a apropiat cât de cât de ideea de simulator spațial, ci la alte „simulațioare adevărate”. Pentru mine nu există decât unul și acela e Independence War 2: Edge of Chaos. Ar mai fi trebuit să fie al doilea, acel proiect independent care nu a mai fost terminat, Babylon 5: I've found her. Sincer, nu înțeleg de ce, deoarece comportamentul obiectelor în condiții de vid și imponderabilitate este mai ușor de implementat decât cel clasic, dintr-un simulator aviatic. Poate că nu vă place vouă, de-aia!

Dar în depărtare...

În primul rând, trebuie spus că Starshatter nu este la prima ieșire în decor aici, deoarece a mai fost un joc cu același nume, căruia cred că tot eu i-am scos măruntările. Din câte mi-aduc aminte, era

doar un simplu joc de buget fără niciun fel de pretenții, dar care avea potențial. Producătorii au încercat cât de cât să valorifice acest potențial, într-o nouă formă, cu un nume secundar și cu alte elemente pe care nu o să le enumăr acum. Dar înainte de toate, să amintesc un pic despre universul jocului. Chiar dacă nu este prea diferit de altele, totuși merită menționat. Acțiunea se petrece peste vreo 5000 de ani, după ce oamenii, în fine, au ajuns să formeze colonii la distanțe de mii de ani lumină de planeta mamă, Terra. Evident, politica a rămas politică, iar această extindere a adus după sine aceleasi probleme veșnice legate de suveranitate, independență „and all that crap”. De data aceasta e vorba despre două fațăuri majore, Terran Alliance și Marakan Hegemony și respectiv a treia, un fel de coaliție a coloniilor independente. Evident, cu toții încep să se calce pe coadă și de aici începe scandalul. Tu, ca om, ești doar un proaspăt pilot abia scos de la naftalină, care încearcă să urce pe scara gradelor militare. Acest lucru se va face pe parcursul mai multor campanii, pentru ca într-un final să ajungi să conduci flote imense din postura de amiral.

... oare ce se vede?

Păi vă spun eu, că tot sunt aici. Jocul are două componente majore, și anume una de simulator spațial și arcade atmosferic, iar a doua de tactică. Cu alte cuvinte, avem de-a face cu un fel de Simulator-RTS, orientat totuși mai mult spre partea de simulator. După câteva ore de joc, sunt mulțumit mai mult de partea strategică decât de cea de simulator, însă asta e o poveste lungă și plăcădită. Oricum, după cum spuneam mai devreme, începi prin a fi un simplu pilot de fighter, carne de tun a oricărei flote. Tutorialul conține un număr respectabil de misiuni, care încearcă să te treacă prin toate și chiar reușește dintr-un anumit punct de vedere dacă repetă fiecare misiune de 2-3 ori. Problema în sine nu e dificultatea, ci faptul că voice-acting-ul e de toată jena. Un individ îți turuie tot ce ai de făcut, fără să poți arunca un ochi peste obiective, fără să ai un amărăt de log de unde să afli totuși cum se face aia sau



STARSHATTER

cealaltă. Dar după câteva încercări, te prinzi mai mult singur cum și ce. Mai departe, ajungem în campanie. Fiecare campanie mare din Starshatter este alcătuită de fapt din câteva campanii mai mici, care la rândul lor au un număr de misiuni ce se autogeneră. Scopul campaniei mai mici este acela de a duce la bun sfârșit un obiectiv major, care depinde și de ceea ce faci tu. Este oarecum un mod foarte interesant și dinamic de a pune problema. Misiunile campaniei mai mici se vor autogenera până când obiectivul va fi în fine atins. Tu vei fi în general liderul uneia dintre formațiile de fighter-e implicate în misiune, cu wingman-ul (sau mai mulți) de rigoare. Pe măsură ce vei duce la bun sfârșit misiuni, vei crește în rank și obiectivul campaniei mai mici va fi atins.

Avion sau navă spațială?

E interesant faptul că jocul oferă pe partea de simulare atât misiuni în spațiu, cât și pe planete. De asemenea, are mai multe modele de nave, astă ca să nu crezi că vei zbură tot timpul cu același avion. Înainte de fiecare misiune vei fi pus în situația de a-ți pregăti nava de luptă, cu diferite tipuri de armament și echipamente. Mai mult decât atât, când vei fi la conducerea unei flote, va trebui să o configurezi de la zero, cu tot ceea ce înseamnă asta, inclusiv numărul de nave, armament etc. Pe partea de simulare, jocul nu este departe de un simulator adevărat, deoarece nava se comportă așa cum îmi închipui eu că ar trebui. Ba mai mult decât atât, ai control pe fiecare grup de thruster în parte și poți crea orice fel de combinații de mișcări, ceea ce

aproape că mi-a dat fiorii din Independence War 2. Jocul oferă posibilitatea de a juca în modul arcade, în care 80% din elementele de control sunt preluate de AI. Deși fizică există cât încape, totuși controlul este ciudat, oarecum nenatural. Adică nu te simți ca și cum ai fi în spațiu, ci mai mult ca și cum spațiu s-ar mișca în jurul tău. Undeva acolo s-a creat prea mult senzăția de artificial. Dar, oricum, în ultima vreme este cea mai apropiată versiune de cea din Independence War 2. În ceea ce privește partea de simulator

aviatic, la misiunile în atmosferă, e un pic ciudat. Fighter-ele se comportă de parcă nu ar fi concepute să zboare în atmosferă, ceea ce, în mod surprinzător, dă o excelentă senzăție de realism. Din păcate, este doar o senzăție, pentru că până la urmă observi că te simți cam la fel ca în vid, mai ales în ceea ce privește controlul orizontal. În concluzie, este o experiență plăcută și interesantă.

Vidul și vidanja

Probabil că mai sunt oameni care cred că vidanja este o mașină de făcut vid, la fel cum mulți își închipuie că un joc hibrid va avea toate părțile bune. Lucrul acesta ne aduce la tine, dragă cititorule gamer, în postura finală de amiral sau director administrativ. Cum partea de simulator este decent făcută, era imposibil ca cea tactică să fie mai mult decât atât. Odată ce vei pleca în campanie, va trebui să echipezi flota cu cele de rigoare, să configurezi mothership-ul și fighter-ele cu arme, să le împărți în escadrile cărora să le dai nume latine de litere etc. Controlul se va face de undeva de sus, cu posibilitatea oricând de a conduce mothership-ul cu joystick-ul. Vei da ordine, vei distribui ținte etc.

ALTERNATIVĂ

Independence War 2: Edge of Chaos

De departe simulatorul spațial cel mai apropiat de realism și de feeling, care oferă libere deplină jucătorului și un engine foarte mod-abil. Din acest motiv, veți găsi inclusiv un mod complet de Babylon 5 realizat superb.



7,3

► Gen Simulator spațial ► Producător Destroyer Studios ► Distribuitor Matrix Games ► Procesor P 1 GHZ
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 32 MB VRAM ► ON-LINE www.starshatter.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
6
8
8
7
8

Similar cu un Homeworld, numai că mult mai redus ca posibilități. Din nou, o experiență plăcută și interesantă, dar în niciun caz extaziantă.

Bugetul, tată!

Părerea mea e că Starshatter și-a depășit în mod plăcut surprinzător condiția de joc de buget cu acest remake și a intrat în lista jocurilor din prima divizie. Cu încă puțin de lucru pe aceeași linie valorică, poate că peste un an-doi, vom avea acel simulator spațial mult așteptat care să includă și elementele care

ne-au făcut să ne pierdem noptile cu Homeworld.

■ Locke

Solul planetelor nu este foarte bogat în elemente



La nivel tactic lucrurile se văd altfel



Football Manager 2007

Puțin mai departe de el, mult mai departe de restul

Cei de la Sports Interactive și-au făcut singuri viața grea de pe vremea când jocul lor se numea Championship Manager. Au impus un standard pe care trebuie să-l mențină, ba mai mult să-l îmbunătățească de la an la an. Reușesc să facă acest lucru uneori mai mult, alteleori mai puțin.

Profesor de tehnico-tactică

În capul listei cu noile caracteristici ale jocului stă triumfător „Feeder Clubs”, care a ajuns în FM 2007 după ce fanii au dus o campanie sistematică de stresare a producătorilor. Colaborarea cu alte cluburi aduce diversitate și noi posibilități pentru strategia de dezvoltare a echipei tale, dar nu afectează foarte mult gameplay-ul din joc. Ceea ce cauți eu și Sports Interactive reușește să-mi ofere foarte bine este viața unui antrenor al echipei de fotbal. Mai exact, Football Manager a avut și are în continuare cel mai bun engine tehnico-tactic de pe piață. Nu doar pentru că opțiunile sunt variate și acoperă majoritatea deciziilor pe care le-ar lua un antrenor în realitate, ci și pentru că tot ceea ce faci se reflectă într-un mod evident și logic în jocul echipei. Să te ocupi de partea tehnico-tactică în cel mai mic detaliu nu este un chin, ci o placere, mai ales când strategia ta reușește să elimine diferența de valoare dintre jucătorii a două echipe. Preferi stilul

italian sau pe cel din Ligue I, în Football Manager reușești să-l impui în jocul echipei. Din acest punct de vedere jocul este aproape perfect, dar sunt sigur că numeroasa comunitate FM va veni cu noi idei care îi vor ajuta pe producători să ducă această simulare și mai departe.

Deși baza de date a fost atent pregătită pentru noul sezon, există unele mici greșeli. Aproape de noi ar fi dubla prezență a lui Cyril Théréau în lotul echipei Steaua, care poate fi rezolvată și în schimbul unui ban în plus la club. În continuare impresionează atenția la detaliu și că nu s-a mulțumit să ne ofere doar numele reale ale jucătorilor și indicii căt mai apropiată de realitate, ci și situația reală a echipei la începutul sezonului 2006-2007. Avem accidentați pe termen mediu și lung sau suspendați una sau mai multe etape din competițiile interne și internaționale.

Chiar dacă engine-ul 3D este cerut cu insistență de fani, să nu le-a satisfăcut și această poftă, în continuare cea mai bună



opțiune din FM 07 fiind 2D-ul de care, după cum mai spus și în anii trecuți eu sunt foarte mulțumit, și ar fi prima opțiune și cu 3D-ul disponibil. Este cea mai bună metodă de a observa punctele forte și punctele slabe din jocul echipei și aplică indicațiile date echipei sau jucătorilor mai bine decât ar putea să o facă un engine 3D în momentul de față.

Dacă nu-i cu supărare

Încă un an pe care îl vom petrece alături de Football Manager și încă unul alături de interfața de care m-am cam săturat. Și-a făcut treaba bine atâtă vreme, dar parcă ar fi timpul pentru o schimbare mai radicală. Nu ar necesita nici mult timp și nici multe resurse umane. În rest nu ne putem declara decât mulțumiți de munca celor de la Sports Interactive și consider că schimbul între banii noștri și jocul lor este unul corect.

■ Rzaretha



► Gen Manager ► Producător Sports Interactive
 Distribuitor SEGA ► Oferant TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ► Procesor PIII 800 MHz ► Memorie 128 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 32 MB ► ON-LINE www.footballmanager.net

Grafică
 Sunet
 Gameplay
 Multiplayer
 Storyline
 Impresie



PROMOTIE: CUMĂRĂ O IMPRIMANTĂ FOTO EPSON CU 5% REDUCERE

FOTO•VIDEO

DIGITAL

decembrie 2006

10 RON

ISSN 1453-7079

NOUTĂȚI

▶ NOI PREZENȚE DSLR
Pentax K10D și Olympus E-400

PORTOFOLIU

▶ NUANTE INTIME
Fotografi nude semnate de Ciprian Strugariu și Dan Tătaru

TEST&REVIEW

▶ IMPRIMANTE FOTO
Tehnologii vecni și noi, la rampă

PRACTICĂ

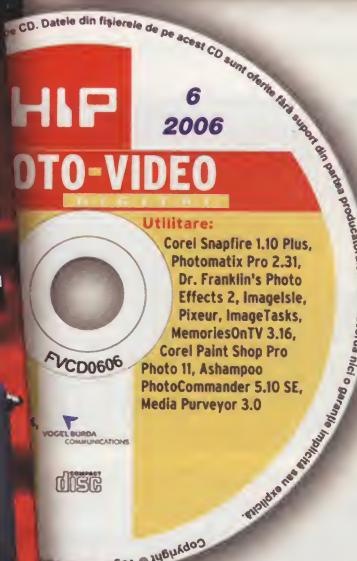
▶ Fotografi la ora magiciă:
Cele mai bune imagini la crepuscul▶ Workshop:
Fotografi corect Crăciunul, petrecerile și preparatele culinare▶ Iluminarea cu blițul:
Sfaturi pentru lucru optim cu blițurile interne și externe▶ Fotografiază și câștigă
un aparat foto Olympus μ750▶ Edi PE CD
și ▶ Editoare foto și video ▶ Filtre și plugin-uri ▶ Converteoare video

CONCURS

CONCURS

PE

CD

APARATE FOTO
PENTRU TOATE
SITUATIILE

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII DECEMBRIE!

Mistake Of Pythagoras (Half-Life 2)

Această inedită conversie trebuie privită ca un joc de sine stătător, chiar dacă împarte același director cu gazda sa primitoare, jocul Half-Life 2. Acțiunea din Mistake Of Pythagoras nu are absolut nicio legătură cu povestea din Half-Life 2. Scurt și la obiect, mod-ul aduce în prim plan povestea unui experiment de importanță majoră pentru rasa umană care, în loc să dea rezultatele scontate, face cu totul altceva, deschizând o poartă către altă dimensiune. Ghinionul este că locatarii



Fier. Mult fier

acesteia iau razna, iar omenirea se vede nevoită să remedieze greșeala într-un timp cât mai scurt. Adică el, Gordon Freeman.

Mistake Of Pythagoras aduce o experiență cu totul nouă pe scheletul engine-ului Source, lumea paralelă dominată de legile matematicii fiind de-a dreptul uimitoare. Puzzle-urile sunt provocatoare, iar rezolvarea lor necesită, fie că vă place sau nu, o doză consistentă de răbdare. De asemenea, schimbările de gloanțe n-aveau cum să lipsească, Mistake Of Pythagoras fiind caracterizat de o atmosferă când calmă și apăsătoare, când explozivă, datorită valurilor de atacatori.

Mai mult decât atât, arhitectura nivelurilor este de-a dreptul superbă, chiar dacă are tendința să îngrenuncheze sisteme cu mai puțin de 1 GB de memorie și procesoare PIV tactate la 2,8 GHz. Pare cam mult, dar arta a cerut întotdeauna sacrificii și răbdare. Nu-i aşa, nene Pitagora?

■ KiMO



O zi obișnuită în gară



Biciul legii stă la pândă

PRECIZARE:

Cele două module au fost oferite pe DVD-ul LEVEL din numărul trecut. Dacă nu îl puteți procura, dar doriți să le jucați, le veți găsi aici:

Mistake Of Pythagoras:

http://www2d.biglobe.ne.jp/~ks_wca/mop/mop_fm_e.htm

Space Hulk 2: Descent to Purgatorium

<http://spacehulk2.i8.com/>

Space Hulk 2: Descent to Purgatorium

Unul dintre cele mai populare mod-uri pentru Warhammer 40 000: Dawn of War, Space Hulk 2, ne pune la comanda unui pluton de Space Marines Terminators, însărcinat cu eliminarea oricărei forme de viață dintr-un Space Hulk. Pentru cei nefamiliarizați cu universul



54

LEVEL 01/2007

Warhammer 40k, un Space Hulk este în principiu un conglomerat de sute de epave, meteoriți, bucăți de comete și alte mizerii, infestat cu tot felul de dihăniile ale Haosului. Sunt folosite ca mijloc de transport de către alte câteva rase deloc binevoitoare și, ca urmare, trebuie „deratizate” cu orice preț. Descent to Purgatorium vine cu o campanie singulă de 12 misiuni, un mod de joc complet diferit de ce am experimentat în Dawn of War (mult mai tactic) și inamici câtă frunză, câtă iarbă (dintre care amintim Genestealerii și Chaos Horrors). Având în vedere că este unul dintre puținele mod-uri în care single player-ul înseamnă mai mult decât un skirmish banal împotriva AI-ului, eu zic că merită să-l încercați.



Ca o ultimă mențiune, pentru a putea juca Space Hulk 2, trebuie să aveți instalat și Winter Assault. Atenție, Space Hulk 2 este cam morocănos și nu se înțelege bine cu alte mod-uri, deci ar fi bine să-l instalați „pe curat”.

■ ciOLAN





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu
LEVEL

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare sămbătă
în rețeaua **Radio Mix**

Pe drumuri

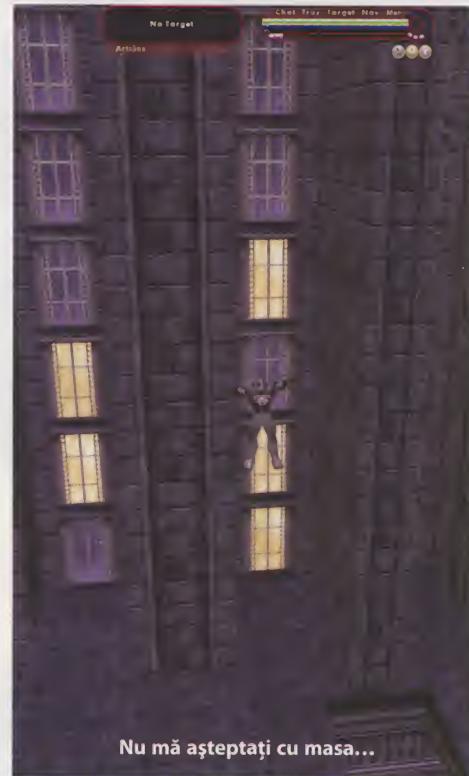
Luna aceasta voi am să organizez un tur al bazei supergrupului de neleguiți care l-a adoptat pe Kiwi Bazalt. Din păcate, românașul care m-a băgat în supergrup și alături de care puneam la cale blestemății din cele mai crunte în CoV a migrat spre alte meleaguri MMORPG-istice, pe motiv că PvP-ul pe serverele europene este aproape mort. După o tură în Siren's Call (una dintre zonele de PvP), unde singurii care băteau ceva erau vântul și vreo câțiva eroi rebegiți, l-am dat dreptate. Nu chiar în totalitate, eu fiind o



putoare nocivă și ardelean molcom, care preferă un PvE călduț, dar i-am înțeles aleanul.

În fine, părăsit de prieteni, Kiwi Bazalt și-a găsit refugiu din nou într-o carafă de vin vechi „Puterea lui Superman”. Timp de o lună a fost absent nemotivat și bețiv fără cauză, motiv pentru care a fost zburat din organizație, iar eu am rămas fără un sprijin important (oamenii din organizație erau foarte săritori) și, cel mai important, fără subiect pentru jurnal. și acum sunt într-o oarecare dilemă. Să intru în CoV și să mă rog de foștii mei căpitani să mă primească înapoi (viața într-o organizație este mult mai frumoasă, mai ales când primești bani) sau să-l iau de o mânușă pe infamul Wolfgang Nemuritoru' și să-l plimb puțin prin Guild Wars: Nightfall? Totuși, sunt foarte curios ce se mai întâmplă de când cu lansarea Issue 8 și cred că o să le fac pe amândouă, dar să nu-i spuneți lui KiMO, că mă pun să-i scriu și jurnalul lui de Guild Wars. Pace vouă.

■ cioLAN



Nu mă așteptați cu masa...

GUILD WARS

Vânătoare de gângăni

Nici nu mi-am băgat nasul bine în Nightfall, că au și apărutleneșii care n-au altceva mai bun de făcut decât să te trimită de colo-colo după supe, colții de fiare, la cules de flori și sfecle. Când ești de-al lor, n-ai ce-i face, mai ales că unul dintre ei (ca să vezi chestie) mi-a promis o chestie... o... Oare ce naiba a zis că-mi dă? A trecut o oră, au trecut două și oricât de multe termite juvenile și inofensive am trimis la moarte tot n-am reușit să le smulg două piciorușe ca să i le dău ăluia de-a zis că-mi dă chestia aia. De căte ori dădeam peste un grup de termite, indiferent de quest-ul la care m-am înămat, mi-am făcut puțin timp și pentru stârpirea nației insectoide, în speranță că cel puțin două dintre ele mă vor lăsa să le smulg piciorușele. Hai măi, dă-mi și mie un picior... în gură, unde vrei tu, numai dă-mi-l odată ca să-mi dea chestia! Am ajuns să mă simt ca un copil frustrat și dereglat mintal pe care părintii l-au expediat în colțul grădinii pentru a reflecta pe îndelete la modul în care a mânjat pereții bucătăriei cu ciorbă de fasole. Impasibil la urletele lui taică-miu, care zbiară spre bunică-miu, care îmi ia apărarea din



Gâză, marcă banu'!

fundul grădinii, și pierdut în lumea mea mică, am ridicat o gâză de pe o frunză și m-am pregătit să-i smulg, tacticos, aripile. Termiteeeeeee!!! Mamă, câte termite! Să-mi zici popă dacă nu găsesc două. Am găsit trei. Am dat fuga în oraș și i-am dat omului picioarele,

curios să aflu ce-mi dă. Te pomenești că le folosește pe post de scobitorii, îmi veni gândul zâmbit pe sub glugă. Mi-a dat un ghiozdănaș. Aveam deja trei în spate.

■ KiMO



Pauză. Furtună.

Azeroth-ul nu se pregătește numai de Sărbători, ci și de furtuna ce va lovi la începutul lui 2007 sub numele de „The Burning Crusade”. Astfel, în săptămâna lui Moș Nicolae, ne-am pomenit cu ultimul patch dinaintea expansion-ului, care a adus și bune și rele (cele mai multe însă sunt subiect de discuții aprinse și interpretabile după firea și starea de spirit a fiecăruia). Din categoria bune, țin să enumăr o interfață LFG care face infamul canal /LFG, precum și meeting stone-urile demodate. Cele din urmă au primit o nouă funcție, și anume aceea de pietre de summon, care funcționează aproape la fel ca portalul warlock-ului: în fine, acum vă puteți grupa cu toți leneșii chiar dacă nu aveți un „lock” în party. Cu adierile „Before The Storm”-ului au venit însă și zvonuri oarecum ciudate: TBC va aduce, cu dedicație specială pentru China, un buff „tired” pentru toți cei care se uită pe sine în față calculatoarelor mai mult de cinci ore. Buff-ul va pune capăt oricărui câștig de experiență și loot. Asta da palmă dată companiilor de farm-



ing, deși măsura este ușor de ocolit prin cumpărarea a două sau mai multe conturi (chiar dacă implică, de exemplu, și un timp crescut pentru power leveling profi). Nicio problemă, măcar așa mai câștigă și Blizz un ban cinstit, săracul, că doar are famelie mare, remunerație mică, păi cum? Buff-ul de „cumpără încă un cont de WoW” (scuzați, „tired”) va fi, după cum spuneam, activ numai în China, însă a „scăpat” oleacă și pe serverele

de test europene. Mare jale și frică mare, plânsete și reacții anti-comunisto-imperialiste masive au determinat mica scăpare în rândurile comunității europene, fiindcă desigur, să limitezi pe cineva la sesiuni de WoW de numai cinci ore este o adevărată încălcare a drepturilor umane! Doamne ferește-ne de aşa ceva, că înseamnă să ne dai drumul în lume și noi nu ne știm decât adresa aia cu @.

■ Lara



Probleme tehnice post-patch

Prima parte a lui Revelations a fost în fine lansată, cu întreg grupul de probleme inerente, ca după fiecare patch major. Evident, au și ei dreptatea lor când spun că o serie de lucruri nu pot fi anticipate deoarece apar doar în condițiile în care zecile de mii de jucători se conectează pe același server și de aceea acum se tot pun alte patch-uri, patch-uri la patch-uri și așa mai departe. Un ciclu obișnuit pentru un jucător vechi de Eve. Ceea ce m-a deranjat însă este că am pierdut 4 zile de antrenament pentru Survey level 5, deoarece aveam nevoie de el pentru skill-ul de Salvaging. Acum însă cel din urmă cere doar Survey lvl 3 și Mechanic lvl 3... chiar mă miram că CCP a creat o asemenea sursă majoră de venit pentru jucătorii mai vechi. Ar fi ieșit o grămadă de bani din vânzarea de componente pentru Rigs-uri. și așa vor ieși, însă mult mai puțini din cauză că mult mai mulți vor avea acces la Salvaging. Oricum, lucrurile sună bine. Am reușit să-mi fac un stoc drăguț de blueprint-uri originale pentru rigs-uri, pe care intenționez să le bag în research și ulterior să le copiez. Piața o va cere... Cu puțin noroc, în curând

organizația va beneficia de Carrier-ul pe care intenționez să-l cumpăr. Pe partea de PVP, mi-am burdușit hangarul din nord cu cruisere și chiar un HAC, pe care le scot din când în când la vânătoare. Însă PVP-ul costă, investiția inițială pentru mutarea în 0.0 ajungând deja la vreo 150-200 milioane, asta fără a calcula Zealot-ul și toate modulele de față pe care le are. Printre altele, am descoperit cu ajutorul unor confrăți o rută spre 0.0-ul nostru care nu e aproape niciodată săzită. Așa că o să-mi iau Pilgrim-ul și o să fac o serie de trade-run-uri. Se știe care sunt diferențele de preț față de imperiu. Ca lucruri negative, corporația noastră a pierdut într-o luptă cu neutrali ditamai Freighter-ul, lucru care ne-a dat o gaură masivă în bugete. și asta pentru că au fost atât de paranoici încât să nu ne spună nici nouă, membrii corporației, despre transportul pe care îl făceau, de frica spionilor. O tâmpenie, din punctul meu de vedere, mai ales că ne cunoaștem cu toții... Însă acest gen de paranoia vine odată cu jocul și duce la tot felul de situații jenante. Spre exemplu, s-a dat ordin pe alianță să formăm o flotă și să ne întâlnim la o

anumită oră, într-un anumit sistem. Era interzis să se discute până înainte cu o oră de asta. Așa că, lumea s-a strâns pentru a descoperi că individul era american și dăduse ordinul nu pentru ora serverului, ci pentru ora lui. Până și eu am stat blocat într-o stație cu vreo 10 hostile care mă așteptau afară și nimeni nu voia să vorbească de asta de frică să nu se afle că formeză un gang împotriva lor... Cretin, așa că am ieșit și m-am ocupat de alte lucruri.

■ Locke



JOCUL ANULUI 2006

ACTION

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Producător: Traveller's Tales
Distribuitor: LucasArts/TT Games
On-Line: www.lucasarts.com/games/legostarwarsii

Nu e o glumă proastă, e o decizie bună. LEGO Star Wars II este dovada vie că poți obține un action solid și fără comploturi sinistre, hectolitri de sânge, fotorealism, motion capture sau musculoși chei și nerași de o săptămână. Ne-a potolit setea de acțiune și ne-a lăsat cu un zâmbet satisfăcut pe buze. Am aflat în sfârșit cum poți mima „Luke, I am your father”.

Mențiune onorabilă:
Hitman: Blood Money



pentru a-l declara învingător, iar dacă i-am fi dat apă la moară lui KiMO, ar mai fi câștigat încă alte zece categorii. Poate la anu'.

Mențiune onorabilă: Call of Juarez

ROLE PLAYING GAME

Neverwinter Nights 2

Producător: Obsidian Entertainment
Distribuitor: Atari
On-Line: www.atari.com/nwn2

Neverwinter Nights 2 conține toate elementele care fac dintr-un joc nou un joc bun. Are un engine grafic foarte arătos, relativ bine optimizat, cu posibilități decente de ajustare și tweaking în funcție de performanțele calculatorului. Sunetul nu iese în evidență nici în bine, nici în rău, chiar dacă în ceea ce privește coloana sonoră a fost ca și cum am fi auzit primul Neverwinter Nights. Campania principală are un storyline decent, clar, narrativ întrerupt periodic de cut-scene-uri în momente potrivite. Gameplay-ul este, prin comparație cu clasicii RPG-urilor, aproape un capăt de drum, o evoluție clară care a inclus tot ceea ce a fost bun până acum (luând în calcul pe lângă Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Icewind Dale și cele care nu sunt D&D din universul RPG, gen Elder's Scrolls, Wizardry sau Gothic). Dacă pe lângă acest lucru mai adăugăm faptul că este complet mobil, cu un Tool Set ideal și că de fapt rejucabilitatea este infinită datorită MOD-urilor ce se vor lansa, vedem că nu putem găsi anul acest niciun joc care să îmbine atâtea elemente pozitive. Mai putem adăuga și suportul din partea producătorilor față de



comunitatea de gameri în lista asta... care poate continua încă. Așadar, felicităm echipa producătoare, Obsidian Entertainment, pentru un lucru bine făcut, și la mai multe!

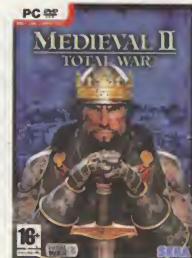
Mențiune onorabilă:
The Elder Scrolls IV: Oblivion

STRATEGIE

Medieval 2: Total War

Producător: Creative Assembly
Distribuitor: SEGA
On-Line: www.totalwar.com

Într-un fel, ne pare extrem de rău că Medieval II: Total War a luat titlul de cea mai bună strategie a anului 2006. Dacă ar fi existat un alt câștigător, vă dăți seama că de bun ar fi fost acela? Dar Medieval II este mult prea greu de depășit, cu al său motor tactic superb, cu o grafică halucinantă de reușită (raportat la numărul imens de trupe dintr-o bătălie și la adâncimea detaliului grafic) și cu o parte de strategie care completează fericit nucleul tactic superb. Cu toate acestea, trebuie să recunoaștem că titlul aflat pe locul al doilea în preferințele noastre, Company of Heroes, are argumente puternice sub aspectul plăcerii și ușurinței de a juca, lăsând loc și pentru o tușă de realism care generează o atmosferă WWII convingătoare. Seria Total War, însă, continuă să nu aibă altă concurență reală decât propriile moduri.



Mențiune onorabilă:
Company of Heroes

MMORPG

Guild Wars: Nightfall

Producător: ArenaNet
Distribuitor: NCSoft
On-Line: www.guildwars.com

Pentru că a reușit să aducă o gură de aer proaspăt în epopeea Guild Wars și nu numai, demonstrând că originalitatea și curajul



soare și nici măcar o poveste care să ne mențină interesul de la cap la coadă, un singur lucru continuă să ne surprindă plăcut pentru al doilea an la rând: AI-ul, care se adaptează diferit la fiecare luptă. Merită aplaudat și, cum spuneam anul trecut, o moarte nu foarte crudă. O merită, dar n-o primește, pentru că altfel nu i-am da coroana.

CEA MAI DEȘTERPĂ CARNE DE TUN

F.E.A.R. Extraction Point

Producător: TimeGate Studios
Distribuitor: Vivendi Universal
On-Line: www.whatisfear.com

În ciuda faptului că primul expansion pentru F.E.A.R. nu aduce mare brânză sub

producătorului de a aduce inovații majore unui MMO deja de excepție îl pot aduce cu un pas mai aproape de perfecțiune. Noul sistem de luptă, lumea imersivă și ingeniosul sistem de eroi implementat cu măiestrie în Nightfall i-au conferit unicitate jocului, strălucire și un binemeritat loc pe podium. Îl aşteptăm pe următorul.

Mențiune onorabilă: City of Villains



SIMULATOR SPORTIV

Pro Evolution Soccer 6

Producător: Konami
Distribuitor: Konami
On-Line: uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=118

Pentru al doilea an la rând, PES pune mâna pe titlul de cel mai bun simulator sportiv. Bravo lui! Din păcate pentru noi, nici în acest an nu am avut un joc care să ne pună puțin pe gânduri înainte de a încorona PES-ul. Felicitări Konami și multă baftă celorlalți, deoarece la anul nu mai vreau să-l văd aici.

Mențiune onorabilă: Madden NFL 07



SIMULATOR SPAȚIAL

Darkstar One

Producător: Ascaron
Distribuitor: CDV Software
On-Line: www.darkstar-one.de

Anul 2006 n-a fost unul bun pentru simulatoarele spațiale. De fapt, de la Independence War 2 începând, nu cred că am jucat un space-sim în care accentul să fi fost pus pe „sim”. Starshatter a scos puțin capul la lumină, dar, din motive pe care le puteți citi în articolul lui Locke, s-a scufundat la loc.

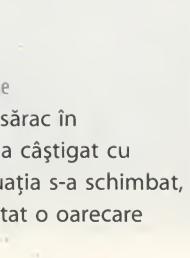


AUTO/SIMULATOR

GTR 2

Producător: SimBin
Distribuitor: 10tacle
On-Line: www.10tacle.com/gtr-game

Anul 2005 a fost mai sărac în simulatoare auto, iar GTR a câștigat cu ușurință. În 2006 însă, situația s-a schimbat, iar GTR 2 a avut de înfruntat o oarecare

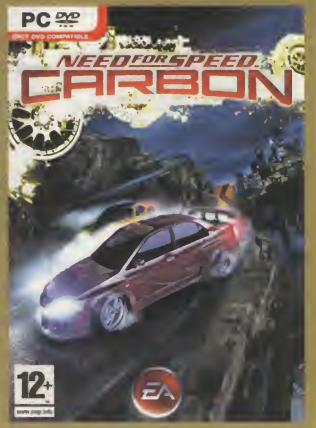


CEL MAI SEQUEL JOC

Need for Speed: Carbon

Producător: EA Black Box
Distribuitor: Electronic Arts
On-Line: www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

Need for Speed are multă lume, dar The Need for Need for Speed se pare că a început să scadă. Carbon este, dacă vă vine să credeți, al 10-lea joc din seria care a trăit și vremuri mai bune decât azi. Dar pentru că cei de la EA se pricepe la marketing și Need for Speed o să joc și la azilul de bătrâni, cu un volan fără Force Feedback, dar cu stabilizer, seria primește cu această ocazie și premiul pentru întreaga activitate. Meritat.



conurență, dar pe care a lăsat-o în urmă, administrându-le competitorilor direcții o lecție de realism pe care o vor ține minte. GTR 2 este definiția supremă a simulatorului auto, susțină înaintea lansării sale unul dintre producătorii jocului, iar noi ne-am văzut nevoiți să-i dăm dreptate. Așa cum a promis, a redefinit noțiunea de simulator și a dus pentru a doua oară complexitatea jocurilor de acest gen la un alt nivel.

Mențiune onorabilă: TOCA Race Driver 3



AUTO/ARCADE

FlatOut 2

Producător: Bugbear Entertainment
Distribuitor: Empire Interactive
On-Line: www.flatoutgame.com

Poate că în adâncul nostru ne dorim haos pe străzi și poate că am vrea ca regulile de circulație să dispară. Flatout nu ne oferă doar atât și reușește să aducă doza necesară de distracție pe care o căutăm în jocuri. În redacția LEVEL, Flatout 2 a fost cel mai jucat auto/arcade în 2006.

Mențiune onorabilă:
Need for Speed: Carbon



ARCADE

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Producător: Ubisoft România
Distribuitor: Ubisoft
On-Line: www.blazing-angels.com

Pun pariu că vă gândiți că Blazing Angels a primit acest premiu din patriotism. Eh, nu e chiar aşa, adevărul fiind că acest lucru a

contat foarte puțin. Blazing Angels este un joc de calitate și încă o dovadă că studioul Ubisoft București este un motiv de mândrie și pentru noi și pentru partea franceză. Ca să ducem adevărul până la capăt, trebuie să spunem că nici concurența din acest an nu a fost una deosebită la această categorie. Astă nu scade absolut deloc din meritele studioului Ubisoft România, care mai câștigă un premiu după cele două primeite de Silent Hunter III în 2005.

TYCOON/MANAGER

Anno 1701

Producător: SunFlowers
Distribuitor: SunFlowers
On-Line: www.anno1701.com

După cum spuneam și în articol, nemții au făcut o treabă tare bună cu acest joc. Pe



CEL MAI NETERMINAT JOC

Gothic 3

Producător: Piranha Bytes
Distribuitor: JoWooD
On-Line: www.gothic3.com



Piranha Bytes are un obicei prost: să drumul pe piață unor jocuri a căror producție este terminată pe jumătate spre trei sferturi. Așa a fost cu primul, al doilea, și, iacătă acum, este și cu al treilea Gothic. Dovadă stă grămadă impresionantă de bug-uri, care ar face de rușine orice altceva în afară de un Gothic. Ceea ce la alții ar genera faliment, la Gothic este pană. Pe care i-l oferim cu dragoste și cu speranță că Piranha Bytes va face totul pentru a i-l rețea cât mai repede.

lângă grafica excelentă, interfața intuitivă și o funcționalitate ireproșabilă, mai avem și un engine economic și social de excepție. Astfel, jocuri precum Caesar IV sau CivCity Rome se pierd în umbra istoriei ca titluri de sequel și gata. Este interesant cum jocurile din seria Anno au evoluat, abia la al treilea devenind ceea ce ar fi trebuit să fie.

Mențiune onorabilă:

Football Manager 2007



pansion pack al anului? Simplu. Pentru că, la câte bunătăți oferă, s-ar fi putut numi Dawn

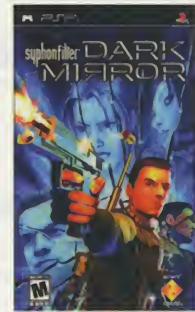


joc a definit ideea de original în 2006. Dar pentru a fi cel mai bun joc de consolă la sfârșitul unui an, nu ajunge doar să fii altfel. Shadow of the Colossus are însă și grafica, sunetul și gameplay-ul aproape de nota maximă. Cu siguranță, unul din cele mai bune titluri din istoria PS2-ului și unul din cele mai bune jocuri din acest an.

CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ (HANDHELD)**Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)**

Producător: Sony Bend

Distribuitor: Sony Computer Entertainment



Motivul pentru care am ales acest joc este legat de faptul că am fost foarte impresionați când am văzut ce au putut să facă niște producători bine motivați. Este practic aproape imposibil să înțelegi cum au reușit să facă procesorul PSP-ului să calculeze atât de multe variabile și încă să mai și funcționeze. Diversitatea gameplay-ului acestui joc este impresionantă, iar engine-ul grafic este cam maximul la care se poate ajunge pe un PSP. Din ambele puncte de vedere, tot ceea ce am testat noi până acum pe console rămâne cu 2-3 locuri în spate. Merită totuși să menționăm Dexter și Lemmings ca fiind pe aproape.

EXPANSION**Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade**

Producător: Relic Entertainment

Distribuitor: THQ

On-Line: www.dawnofwargame.com

Aici ne-am aflat în fața unei dileme. Noi am testat un joc de sine stătător, ei ne-au spus că este expansion. Răspunsul a venit în urma unei încercări de a începe un multiplayer. Fără Dawn of War și Winter Assault, nu putem juca decât cu cele două rase noi. Deci poate fi numit expansion, fără a fi acuzat că trișează. De ce este cel mai bun ex-

of War 2 și nimenei n-ar fi comentat. Două rase noi, care ridică numărul total la șapte, o campanie mai altfel, care poate fi jucată cu oricare dintre cele șapte „armate” și același gameplay îndrăgit cred că îi dau dreptul la un premiu cu coroniță. De baionete.

Mențiune onorabilă:

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

MULTIPLAYER**Battlefield 2142**

Producător: Digital Illusions CE

Distribuitor: Electronic Arts

On-Line:

www.battlefield2142.ea.com

După trei titluri mari, EA Games a reușit în fine să scoată un joc de multiplayer care are o curgere logică și



normală. Battlefield 2142 este fără îndoială cel mai bun joc din serie, care are meritul că se adresează oricărei clase de gameri, de la casual la hard-core, de la cei impulsivi la cei tactici. Evident, nu este cel mai bun joc de multiplayer al tuturor timpurilor, însă pentru acest an este fără îndoială un hit.

Mențiune onorabilă:

Day of Defeat: Source

QUEST**Sam and Max Episode One: Culture Shock**

Producător: Telltale Games

Distribuitor: Telltale Games

On-Line: www.telltalegames.com/samandmax

Este pentru noi, „ăi bătrâni” și miroase plăcut a anii '90, când quest-ul era quest, iar „adventure” era un cuvânt folosit doar de fandosiți. No offence intended pasionaților de... adventure, dar Sam and Max Episode 1 este unul dintre puținele jocuri din ultimii 10 ani care și-a câștigat dreptul de a fi numit... simplu... quest.

**CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ****Shadow of the Colossus (PS2)**

Producător: Sony Computer Entertainment

Distribuitor: Sony Computer Entertainment

On-Line:

www.shadowofthecolossus.com

La criza de original de care suferă industria, când apar jocuri precum Shadow of the Colossus ar trebui să dăm acatiste pentru producătorii și distribuitorii care au deranjat liniștea planetei. Alături de Call of Cthulhu și câteva titluri indie, acest

**SURPRIZA ANULUI****Sam and Max**

Producător: Telltale Games

Distribuitor: Telltale Games

On-Line: www.telltalegames.com/samandmax

Pentru că nu ne așteptam să-l mai vedem vreodată, iar când l-am văzut nu ne așteptam să fie chiar atât de bun. Eu, cioLAN, nu m-am așteptat să-l termin în doar trei ore, dar nu toate surprizele sunt plăcute. Și, sincer, nu credeam că se mai ocupă cineva de aşa ceva. Și mai urmează cinci episoade. Surprizător, nu? Weeee!!!!



GRAFICĂ Oblivion

Producător: Bethesda Softworks
Distribuitor: 2K Games
On-Line: www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm

Anul 2006 a fost bogat din punct de vedere grafic, însă nu a reprezentat un salt spre o nouă generație. Engine-urile grafice au mers cam pe același calapod, cu cât mai mult vertex și HDR posibil, creând unele situații chiar jenante. Oblivion însă a avut avantajul de a fi fantasy, unde genul acesta idilic de a reprezenta o lume și-a găsit locul. În condițiile în care nu a fost cel mai optimizat engine posibil, totuși a fost măcar cel mai artistic.

SUNET – EXAEQUO: Oblivion și Gothic 3

În ce privește sunetul, lucrurile stau cam aşa: Oblivion are o implementare cu probleme a vocilor și a sunetului de ambientă, în timp ce Gothic 3 stă bine la voci și sunetele naturii, beneficiind și de suportul pentru EAX, care la Oblivion lipsește. Oblivion are o coloană sonoră excepțională făcută de Jeremy Soule, în timp ce Gothic 3 are o coloană sonoră excepțională făcută de Kai Rosenkranz. Dar, parcă mai puțin excepțională decât cea din Oblivion, ca să zicem așa. Una peste alta, cele două jocuri se disting fără putință de cădă și în mod egal în ce privește sunetul ca întreg, față de toate titlurile anului 2006, la asta contribuind hotărător cei doi compozitori, Rosenkranz și Soule. La care am mai adăuga numele lui Koh Ohtani, responsabil pentru minunata coloană sonoră din *Shadow of the Colossus*.

STORYLINE Forbidden Siren 2

Producător: Sony Computer Entertainment
Distribuitor: Sony Computer Entertainment
On-Line: www.forbiddensiren2.com

Pentru că știm că nu l-ați jucat nici nu o să ne justificăm alegerea. Rezistați fără a afla de ce *Forbidden Siren 2* are cel mai bun storyline din 2006? Crazy Japs!



CELMALUIJOC: Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure

Producător: Kheops Studio
Distribuitor: The Adventure Company
On-Line: www.adventurecompanygames.com/tac/safecracker

Chiar dacă după ce terminăm *Safecracker* nu putem ajunge ușor printre cei mai doriți oameni de Interpol, jocul poate fi începutul unei cariere minunate. și dacă unii au ajuns să răpească camioane



cu Xbox-uri la drumul mare, chiar pe autostradă, noi putem pune mâna direct pe schițele pentru PlayStation 4, Xbox 720 și Nindendo 11M. Dacă nu, tot rămânem cu un joc superb și plin de puzzle-uri ingenioase.

CEA MAI MARE DEZAMĂGIRE Dreamfall: The Longest Journey

Producător: Aspyr Media
Distribuitor: Funcom
On-Line: www.dreamfall.com

Este evident că nu te poate dezamăgi un lucru de la care nu ai așteptări, ba din contră, poate să te surprindă. De la Dreamfall ar fi fost inuman să nă ai speranțe, acest titlu fiind și opțiunea lui Mitza la „Cel mai așteptat joc al anului 2006”. Chiar dacă jocul a avut punctele lui bune, a fost departe de așteptările noastre după *The Longest Journey*. Ierarea Funcom-ului este condiționată de a treia parte.



BEST HARDWARE Asus PG 191

Producător: Asus
On-Line: www.asus.com

Asus PG 191 este genul de monitor care excelează în multe privințe. Imaginea incredibilă a ecranului său de 19 țoli, în strânsă legătură cu rata contrastului de 800 la 1 și cu timpul de răspuns de doar 2 milisecunde, pot face foarte fericit orice gamer. Pentru a completa meniul, monitorul încorporează un sistem audio 2.1 și un webcam de 1,3 megapixeli. Puterea difuzoarelor nu este foarte mare, însă vă scutește de a mai ține prin preajmă o perche de căști sau alt sistem de sunet. Pentru că un utilizator de



BEST GADGET Creative Zen Vision

Producător: Creative Technology
On-Line: www.creative.com

Momentele de plăcere pot fi combătute foarte ușor cu un astfel de gadget. Creative Zen Vision poate cânta melodii MP3, afișa fotografii sau chiar reda filme. Capacitatea de stocare de 30 GB este



mai mult decât suficientă pentru a nu vă dezlipi de el pentru multe ore. Imaginea de pe ecranul său TFT LCD de 3,7 țoli are o rezoluție nativă de 640 x 480 și poate afișa până la 262 de mii de culori. De asemenea, conectorii oferă posibilitatea de a trimite conținut multimedia chiar și pe alte display-uri sau pe televizor. Recepția de posturi de radio este și ea posibilă grație unui modul FM inclus. Acumulatorul din dotare poate fi activat „jucăria” până la 13 ore dacă îl folosiți ca MP3 player sau maximum 5 ore dacă treceți pe videoteca inclusă.

JOCUL ANULUI 2006

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

CEL MAI BUN ADVENTURE

CEL MAI ORIGINAL JOC

Producător: Headfirst Productions

Distribuitor: Ubisoft

On-Line: www.callofcthulhu.com

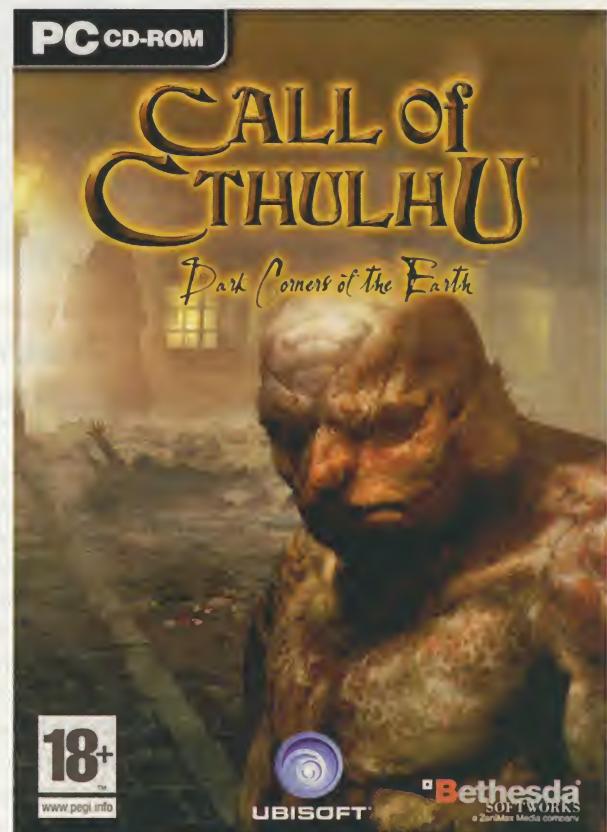
La scurt timp după apariția Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, producătorul acestui titlu a dat faliment. Pur și simplu, prea mulți ani (1998 - 2005) pe care s-a întins lucrul la acest joc au făcut ca Headfirst Productions să acumuleze datorii imense, soldate cu dizolvarea administrativă a firmei. Să fie falimentul un semn al pasiunii, al dorinței de perfecțiune a producătorilor? Anachronox să ar indica. Seria Thief la fel.

Din păcate, cheltuielile enorme, accentul pe marketing, termenele strânse și nevoia de compromis fac din industria jocurilor un monstru care își măñâncă cele mai reușite odrasle. Ceea ce se impune și rezistă pe piață are în spate prea mult ISO 9000 și un iz stătut de ameliorator de aromă infuzat într-o rețetă de succes. În acest context, un titlu care debordează de idei, aducând un aer proaspăt și neconvențional, este ceva ce trebuie recompensat. Ne

străduim să spunem adevărul în notele pe care le dăm la sfârșitul fiecărui din articolele noastre. Dar, acordând triplă de titluri „Jocul anului 2006”, „Cel mai bun adventure” și „Cel mai original” lui Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, ne luăm libertatea de a vă transmite ceva mai presus de adevărul cu apariție lunară.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth este o experiență ce nu poate fi împărtășită în cuvinte. La orice joc cu adevărat meseriaș este aproape imposibil să spui exact și clar ce îl transformă într-o experiență de joc unică. Într-o enumerație vag cuprinzătoare, putem spune despre Call of Cthulhu că este un horror care induce perfect starea de teroare și o face utilizând căi variate - sunet, distorsiunea de imagine, scene coșmarești, personaje fantastice, mister epic tenebros. Toate acestea se combină într-un adventure cu momente de shooter, dublat de un quest cu puzzle-uri incitante, punctat de câte un boss cum nu s-au mai făcut de la Alice și Undying încoace (ba

PC CD-ROM



chiar mai mult decât atât!). Locurile în care se desfășoară acțiunea sunt stranii și înfricoșătoare, iar personajele care le populează animă o lume complet străină umanului. O mistică a spaimelor ce renasc dintr-un trecut mult prea îndepărtat – asta reușesc perfect producătorii lui Call of Cthulhu să ne transmită. Adică, tocmai esența scrierii lui H.P. Lovecraft din care este inspirat acest joc.

Este adevărat că bug-urile nu sunt puține în Call of Cthulhu. Și, având în vedere falimentul producătorului, este puțin probabil că vor mai fi îndreptate. Dar, chiar și aici, miraculosul intervine ca explicație: Call of Cthulhu a fost portat de pe consolă pe PC de o singură persoană! Call of Cthulhu uimește chiar și prin acest amănunt de producție – mă întreb că armate de programatori au lucrat la portarea titlurilor mari ale anului 2006?

În opinia noastră, Call of Cthulhu este cel mai viu joc de care am avut parte de câțiva ani încoace. El ne aduce aminte de ce ne place meseria noastră, de ce ne plac jocurile – pentru forță și originalitatea ideilor, pentru arta punerii în scenă și pentru capacitatea de a te învăluui complet într-o altă realitate.



CEL MAI AȘTEPTAT JOC AL ANULUI 2007:

cioLAN

Drakensang: The Dark Eye

Producător: Radon Labs

Distribuitor: dtp

On-Line: www.drakensang.com

Apariția lui Spellforce 2, vizita neașteptată a lui Call of Cthulhu și asaltul lui Neverwinter Nights 2 m-au cam lăsat fără opțiuni, iar în locul acestui text era cât p'aci să apară un simplu „le-am văzut pe toate, ia-mă,



Doamne". Noroc cu niște nemți simpatici, care m-au salvat de plăcileală și s-au hotărât să readucă în atenția gamerilor o serie de RPG-uri tare dragi mie, și anume triologia Realms of Arkania. Nu este vorba de un remake, deși tare aș fi vrut unul, ci de un nou joc bazat pe P&P-ul german Das Schwartze Auge (The Dark Eye).

Later Edit> Tocmai am aflat cu stupeare că mai aștept ceva: Planescape Trilogy, o serie de trei module pentru Neverwinter Nights 2 (www.roguedao.com). Vă las, până nu mai am vreo revelație și-mi dau seama că deja mi-am depășit norma.

Marius Ghinea

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Producător: GSC Game World

Distribuitor: THQ

On-Line: www.stalker-game.com

Dintre toate jocurile pe care eu le-am așteptat vreodată, cel mai mult timp s-a scurs în așteptarea lui S.T.A.L.K.E.R. Deci, pentru mine, asta face din S.T.A.L.K.E.R. cel mai așteptat joc, nu?



Locke

Warhammer Online: Age of Reckoning

Producător: EA Mythic

Distribuitor: EA Games

On-Line: www.warhammeronline.com

Sincer, sunt sătul de toate MMORPG-urile fantasy din ziua de azi și e patetic faptul că World of Warcraft este cel mai bun dintre ele. E nevoie de o evoluție, care nu se mai întâmplă. Inițial, am așteptat cu nerăbdare Age of Conan, însă acum mi-am mutat brusc interesul spre Warhammer. Faptul că producătorii au o atitudine „anti-grinding” și că jocul se va învârti în jurul PVP-ului, dar într-un mod mult mai clar și mai concis, mă face să cred că până la urmă va ieși ceva bun. În ceea ce-l privește pe Age of Conan, am mari rezerve, mai ales după ce l-am văzut la E3.



KiMO

Bioshock



Producător: Irrational Games

Distribuitor: 2K Games

On-Line: www.bioshockgame.com

Pentru că vrea să mă sperie așa cum n-a mai făcut-o nimenei până acum, sechestrându-mă pe fundul oceanului înconjurat de mutanți și paranoici. Ar fi ceva cu totul nou pentru mine, deoarece astfel aș avea ocazia să evadez din normalul care mă sufocă cu fiecare al doilea FPS apărut pe piață și să mă bucur de compania unor elemente care se găsesc deja în Sistem Shock 2, dar pe care urmașul spiritual al acestuia le va duce, sper eu, la un alt nivel.

Rzaretha

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Producător: Eden Studios

Distribuitor: Atari

On-Line: www.aloneinthedark5.com

Chiar dacă nu sunt mulțumit nici de accentul pus pe action și nici de împărtirea jocului pe episoade, aștept cu nerăbdare să văd cum s-au

gândit cei de la Atari să reînscăuneze Alone in the Dark ca rege al genului survival horror. Poate că nu va fi un joc excepțional, dar dacă reușesc să recreeze atmosfera din primele trei jocuri din serie, eu voi fi mulțumit.



HARDWARE

Toshiba TDP-ET20U

Așa da home cinema!!!

Trebuie să recunosc că prima impresie pe care o lasă acest proiectoare este incredibilă și nu neapărat datorită designului său, ci imaginii. Efectiv rămâi cu gura căscată când vezi rezultatele pe care le poți obține cu Toshiba TDP-ET20U. Datorită specificațiilor sale, se vede clar că segmentul spre care este orientat este cel multimedia, însă poate fi folosit cu succes și la prezentări sau într-un alt segment de business. Totuși, zona multimedia, favorita mea, este foarte bine acoperită și vă spun și de ce. TDP-ET20U are încorporat un DVD player, un sistem audio cu surround, niște specificații extrem de apropiate de 1100 de lumeni și un raport al contrastului de 2000 la 1. Evident, imaginea „nativă” este cea în format wide, adică 16:9. În cazul în care totuși doriți să se realizeze o proiecție a unui semnal TV sau a unei casete video mai „cărunte” există și opțiunea de redare a semnalului video în format 4:3. Ceea ce este cu totul extraordinar la acest proiectoare este imaginea în sine, mai exact distanța necesară realizării acesteia. De obicei, pentru o imagine mai „mărișoară”

trebuia să pui la bătăie vreo 4-5 metri distanță între proiectoare și ecranul de proiecție.

Acum, cu acest proiectoare, se poate obține o diagonală de 100 de țoli, aproximativ 2 metri și jumătate, de la o distanță ce nu depășește 100 de centimetri. Iată motivul pentru care brusc orice cameră poate fi transformată într-un mini cinematograf. Nivelul de zgomot generat de Toshiba TDP-ET20U în timpul funcționării este cuprins în valorile normale și nu deranjează sub nicio formă în timpul vizionării. Totuși, nivelul temperaturii disipate este destul de mare, care iarna nu ar deranja, însă la vară e bine să aerisisti camera mai des. Cauza acestei temperaturi mai ridicate este strict legată de cei 230 de wați de care are nevoie becul din interior pentru realizarea proiecției.

Calitatea imaginii are foarte multe de câștigat și datorită tehnologiei DLP incluse în acest proiectoare. Deși rezoluția nativă a imaginii este doar 854 x 480 (formatul 480p), filmele bune nu au nicio scuză să nu impresioneze audiența. În partea din față, imediat sub lentilă, este situat panoul cu interfețele audio-video. Ca un proiectoare care se respectă, poate primi



semnal din orice sursă audio/video. Când am spus orice, m-am referit și la conectorul HDMI care începe să fie din ce în ce mai prezent la toate dispozitivele audio/video de ultimă generație. Pentru controlul playerului DVD inclus și al celorlalte opțiuni ale proiectoarelor, cei de la Toshiba au pus la dispozitie și o telecomandă, extrem de utilă.

În ciuda prețului său destul de ridicat, atât melomanii înfocați, cât și iubitorii campionatelor și întrecerilor sportive fac o alegeră potrivită cu acest proiectoare.

- **Ofertant:** Scop Computers,
- **Telefon:** 021-231.65.78,
- **Pret:** 1.449 Euro (fără TVA)

Logitech EasyCall Desktop Comunicarea este baza

Cine a mai văzut tastatură care să vorbească sau șoricel care să cânte? Ei bine, cu cei de la Logitech prin preajmă, lucruri de acest gen pot să apară când nu te aștepți. De curând, am primit acest kit și sunt de-a dreptul impresionat. De cele mai multe ori, în con vorbirile cu prietenii pe net folosim foarte mult tastatura și mouse-ul. Ei bine, cu noul EasyCall de la Logitech acest lucru nu mai e chiar valabil. În afară de tastatura și mouse-ul wireless, setul conține și un speaker-phone și o pereche de căști... cu fir. Speaker-phone-ul, interfonul sau cum vreți voi să-i spuneți, este nucleul acestui „univers”. El se conectează la PC printr-un port USB și din acel moment totul e aproape funcțional. Bine, mai trebuie instalat software-ul dedicat și montate bateriile în tastatură și mouse, dar e vorba de o operațiune banală. Odată ce toate acestea sunt „conectate”, suntem gata să stăm la palavre cu colegii noștri de pe liste de messenger sau Skype. Centrul acestui „univers”, și anume interfonul, este un device foarte deștept. El dispune de butoanele necesare înțeperei sau încheierii unei con vorbiriri și, odată apăsatate, miracolul se întâmplă. Calitatea

audio este remarcabilă. Tehnologia RightSound pe care o pune la bătăie se ocupă de acest lucru. Adio ecouri și alte zgomote pe care le întâlnim de obicei chiar și la anumite căști. Nu mai există acele zgomote de fond care poluează conversația. Fie că preferați să îl folosiți așa sau să apelați și la căștile din dotare, întotdeauna vă veți bucura de o audiere excelentă. O funcție care m-a încântat foarte mult este cea legată de volum. În momentul în care suntem apelați sau apelăm pe cineva, automat volumul muzicii sau al altor sunete redate de PC până în acel moment este treptat diminuat.

Tastatura și mouse-ul din acest kit sunt foarte confortabile. Tastatura este destul de



silentioasă și poate fi folosită fără probleme chiar și atunci când sunteți într-o con vorbire. În acest fel, partenerul de discuții nu va fi deranjat de șăcăneli continue care se aud de obicei. La fel ca și în cazul tastaturilor multimedia, și acesta dispune de un set foarte bogat de taste special destinate acestui scop, chiar și unele dedicate con vorbirilor on-line.

Mouse-ul din acest kit include tehnologia laser, numai bună pentru cei care se și joacă, este destul de greu și totodată ergonomic.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92, ► **Pret:** 167 USD (fără TVA)

Thermaltake Purepower 430W

Aveți nevoie de mai multă putere?

De fapt, simțiți că PC-ul vostru tușește, se tot blochează și nu îl mai recunoașteți? Probabil o fi de la noua placă video sau/și de la cele 4 HDD-uri sau chiar de la procesorul care stă mai tot timpul în 100% load? Hmm, e clar că intervenția unui doctor este necesară. Totuși, înainte de a-l duce la cabinet, faceți o verificare la sistemul de alimentare. Credetă că sursa poate ține în frâu tot ce ați adăugat în acel PC? Dacă pe ea scrie că are 500 de wați și vedeți multe litere chinezești, nu

înseamnă neapărat că veți și obține rezultate satisfăcătoare. În cazul în care am dreptate și problema provine de la sistemul de alimentare, vă recomand această sursă Pure Power de la Thermaltake. Este foarte silențioasă, oferă o paletă întreagă de conectori pentru tot ce aveți de adăugat în PC și, în plus, toate cablurile au „suferit” procesul de sleeving, adică fiecare cablu de conectare este „îmbrăcat” într-o manta de plastic de protecție, ceea ce conferă un flux de aer mai bun în carcăsa și o diagnosticare mai ușoară a unei eventuale probleme.

Spre deosebire de alte surse de alimentare, aceasta este prevăzută cu un front bay pe al cărui ecran este afișată valoarea



totală a numărului de wați consumați de PC-ul în cauză. În acest fel veți ști în orice moment care este situația lui.

- ▶ **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare,
- ▶ **Telefon:** 021-313.78.42,
- ▶ **Preț:** 270 RON



Mio DigiWalker P350

V-ați rătăcit?

De cele mai multe ori, când vă pregătiți să mergeți pe un drum pe care nu ați mai fost niciodată, vă apucați să vă faceți anumite planuri: verificați hărți, căutați pe net ce și cum, îi întrebați pe alții care e starea drumului etc. Dacă ați pățit și voi așa, vă recomand să lipiți de parbriz un astfel de device. Mio P350 este un PDA cu funcții avansate de GPS. Marele avantaj al acestuia este ecranul său TFT de 3,5 inch și procesorul Samsung 2440 ce rulează la frecvența de 400 MHz. O putere de calcul mai mare

avantajează, de exemplu, la o recalculare de traseu. Prin orașele aglomerate este foarte indicat să știți să vă mișcați repede și corect. Acumulatorul este unul de tip Li-Ion de 1200 mAh și permite funcționarea dispozitivului până la 4,5 ore, cu modul GPS activat. În mașină oricum nu trebuie să vă faceți griji din pricina alimentării. Kit-ul este prevăzut și cu alimentator auto la brichetă.

Orientarea dispozitivului se poate face atât în modul portret, cât și landscape, totul depinzând de zona prin care navigați.

- ▶ **Ofertant:** Elsaco Electronics,
- ▶ **Telefon:** 021-327.72.44, ▶ **Preț:** 226 Euro (fără TVA)

SMC WSKP100

Wi-Fi Phone

Comunicăm deci existăm

Facem ce facem și tot vă ducem cu vorba. De această dată însă, vă ducem wireless. Până nu demult am tot vorbit de telefoane care se conectau USB la PC și prin intermediul căror Skype-ul ne devinea cel mai bun prieten. Ei bine, de această dată vă mai dau un motiv să credeți acest lucru. Telefon Wi-Fi de la SMC este complet singur și nu necesită niciun fel de PC pentru a vorbi cu prietenii „for free” pe Skype. Dispune de propriul său

„sistem de operare”, de un ecran color și de aplicația Skype instalată. El funcționează atât timp cât în zona lui există un hot spot, adică o conexiune wireless 802.11b sau g. Se poate conecta la internet la fel cum o poate face un laptop de exemplu, și trebuie să se descurce cu IP-urile primite prin DHCP sau chiar cu cele setate fix de utilizator. Tot prin setările sale se poate configura și Access Point-ul pe care să îl folosească, iar în cazul în care sunt mai multe, vă se afișează o listă cu acestea și puterea semnalului lor. Așadar, odată configurați acești parametri și creați un cont pe Skype (dacă nu aveați deja) puteți vorbi gratis cu toți prietenii voștri atâtă timp cât vă aflați în raza de

acoperire. Eu voi încerca să beneficieze de acest avantaj în momentul în care voi merge la cumpărături. De obicei marile centre comerciale oferă această acoperire Wi-Fi și în acest fel pot

să comunic cu cei de acasă și să-mi updat-ez lista de cumpărături real time și... gratis.

- ▶ **Ofertant:** Flamingo Computers,
- ▶ **Telefon:** 021-08008-CallPC(225572),
- ▶ **Preț:** 160 USD (fără TVA)



Micronet GPRS/GSM Modem PC card

Oricând, oriunde, on-line

Este foarte greu pentru cei care sunt mai tot timpul pe drumuri sau în călătorii (de plăcere sau nu) să fie în contact cu lumea virtuală. Oricât ar fi laptopul de nervos, tot nu poate să împlinească astfel de dorințe. Pentru acest scop, Micronet ne pune la dispozitie un card PCMCIA type II, cu ajutorul căruia putem să intrăm pe internet de oriunde ne-am afla. Aceasta funcționează ca un modem între o rețea GSM și respectivul notebook. Modemul dispune de un modul GPRS și de o antenă externă tri-band. În interiorul acestui card se instalează o cartela SIM prin intermediul căreia se pot acesta serviciile de transfer de date ale respectivului operator. Un lucru interesant este și posibilitatea de a folosi cartela și pe partea de voce chiar și atunci când ea este instalată în acest modem. Cu ajutorul unei aplicații se poate accesa address book-ul din memoria ei și se pot efectua sau primi apeluri telefonice sau SMS-uri. Cardul PCMCIA este prevăzut și cu un conector audio pentru a facilita o comunicare audio mai bună prin intermediul unei perechi de căști.



- ▶ Ofertant: Elsaco Electronic,
- ▶ Telefon: 021-327.72.44,
- ▶ Preț: 147 Euro (fără TVA)

SilverStone LC20

Un nou face-lifting pentru PC



Îmi place acest gen de carcasă, mai ales că poate fi ușor integrată între diversele dispozitive audio-video. Acest tip de „îmbrăcăminte” este destinat cu precădere celor care doresc să-și transforme un PC într-un Media Center care să dea pe afară de conținut multimedia sau celor care doresc doar un PC elegant și care să nu ocupe mult spațiu pe birou. De obicei, la acest gen de carcase, fluxul de aer are cel mai mult de suferit, însă nu și în acest caz. Grație unor anumite feature-uri, acest lucru este rezolvat, ba mai mult ni se oferă posibilitatea de a „parca” până la 6 HDD-uri de 3,5 inch și mai rămâne loc pentru încă două fante de 5,25”. Construcția din aluminiu aduce și ea anumite avantaje: disiparea căldurii se face mult mai rapid și scad simțitor valorile la capitolul greutate.

- ▶ Ofertant: Top Quality Computers,
- ▶ Telefon: 021-233.11.63, ▶ Preț: 445 RON

Turtle Beach Noice Canceling Headphones

Chiar nu mă mai poți auzi?

Trebuie să recunosc că ideea de noise canceling este una incredibilă și chiar extrem de utilă. M-a impresionat mai ales modul în care este implementată. Despre posibilitatea de a anula anumite zgomote s-a mai vorbit, însă device-urile care o implementau nu erau accesibile oricui. Spre fericirea noastră, acum ne putem bucura de această facilitate prin implementarea sa în diverse dispozitive audio, precum astfel de căști. Pe lângă acel mic difuzor pentru redarea sunetelor, fiecare cască dispune și de un microfon. Rolul acestuia este de a „asculta” sunetele din exterior și, cu ajutorul unui controller electronic, acestea sunt anulate, bazându-se pe inversarea variației undelor pe care le primește. Teoretic, așa ar trebui să funcționeze, însă la aceste căști anularea zgomotului ambiental nu e deplină. Oricum e mai bine decât nimic, însă există și loc pentru îmbunătățiri. Calitatea audio este destul de bună, mai ales că au fost concepute pentru cei



care călătoresc foarte mult cu mijloace de transport în comun, trenuri sau avioane, unde zgomotele sunt la tot pasul.

- ▶ Ofertant: Elsaco Electronic, ▶ Telefon: 021-327.72.44,
- ▶ Preț: 53 Euro (fără TVA)

Asus MyCinema U3000 mini

Mic, mic, dar le prinde

Dacă tot am intrat în rând cu lumea bună în ceea ce privește transmisiunile TV digitale și cele de mare definiție, de ce să nu profităm din plin de ele? Tunerele TV de tip DVB-T sunt destinate receptiei de programe TV digitale, free-to-air, adică cele pentru care nu trebuie să plătiți pentru a le viziona. Avantajele unui astfel de tuner pe USB sunt numeroase. Cine dispune de mai multe PC-uri în locuință poate să urmărească programele TV oriunde dorește, fără a mai fi nevoie să le opreasă și să meșterească prin ele. Despre calitatea imaginii am numai cuvinte de laudă. Fiind vorba de recepționarea de semnale digitale, nu mai au cum să apară acele interferențe care să o afecteze. Astfel, și înregistrarea programelor se poate realiza la o calitate mult mai bună. Funcția de TimeShift funcționează de minune și nu veți rata absolut nicio fază din emisiunea sau serialul preferat, indiferent cine v-ar deranja sau ce alte lucruri urgente pot să vă distra gea atenția. Asus MyCinema U3000 mini dispune și de un sistem



cu leduri prin intermediu cărora se poate sănătatea care este puterea semnalului în locația în care vă situați.

- Ofertant: Asus Romania,
- Telefon: N/A, ► Pret: 52 Euro (fără TVA)

Fujitsu MAY2073RC

Rapid, capabil și foarte... mic

Era și timpul să se mai întâmpile ceva și în această zonă lipsită de spectaculozitate a hard diskurilor. În afară de câteva modele care au suferit creșteri semnificative la capitolul capacitate, în rest, liniște și pace. Cei de la Fujitsu vor să ne impresioneze cu noul lor model MAY2073RC. Printre caracteristicile cele mai importante enumerăm dimensiunea lui fizică mult redusă, cele 10000 de rotații pe minut, o capacitate de stocare de 73 GB și, nu în cele din urmă, cei 8 MB de memorie buffer. În ciuda celor 2,5 inchi ai acestui HDD, performanțele sale nu sunt de ignorat. Legătura cu PC-urile se face printr-o interfață SAS (Serial Attached SCSI) (3Gbps), care va revoluționa această ramură. Ea combină performanțele unei interfețe paralele SCSI cu scalabilitatea și ușurința de utilizare ale celor seriale. În ciuda celor 10000 de rotații, nivelul de zgomot produs și consumul de electricitate sunt cu mult sub valorile obținute de HDD-urile de 3,5 inch la aceeași capitolă.

- Ofertant: Elsaco Electronic, ► Telefon: 021-327.72.44, ► Pret: 452 Euro (fără TVA)

■ Bogdan

Microlab M-820

40 de wati care merită

Prima audiere cu sistemul Microlab M-820, proaspăt sosit la redacție, m-a impresionat (și surprins) încă o dată. Microlab M-820 este un sistem de boxe multimedia 2.1 destinat audierii de aproprie, într-un spațiu mai restrâns, intim. Dimensiunile sistemului sunt reduse, servind bine scopului de a ocupa cât mai puțin spațiu, eventual, pe birou. Dar, cu toate că este modest dimensional, M-820 oferă un volum mai mult decât suficient pentru spațiul pentru care este conceput. O contribuție semnificativă în acest sens o aduce subwoofer-ul, ce beneficiază și de un circuit X-Bass, ce sintetizează armonice superioare ale frecvențelor joase, pentru a da senzația unei emisiuni foarte puternice în zona de bas (precum MaxxBass de la Waves). Ei bine, subwoofer-ul cu X-Bass al sistemului M-820 este excelent, sunetul are un atac foarte rapid, basul impresionează prin profunzime și percușivitate, la dimensiunile sale. Chiar și la volume semnificative, subwoofer-ul nu a intrat în distorsiune. Sateliții oferă la rândul lor un sunet puternic și dinamic, clar, cu o prezență ușor marcată în frecvență medie ce se poate simplu compensa dintr-un egalizator software.

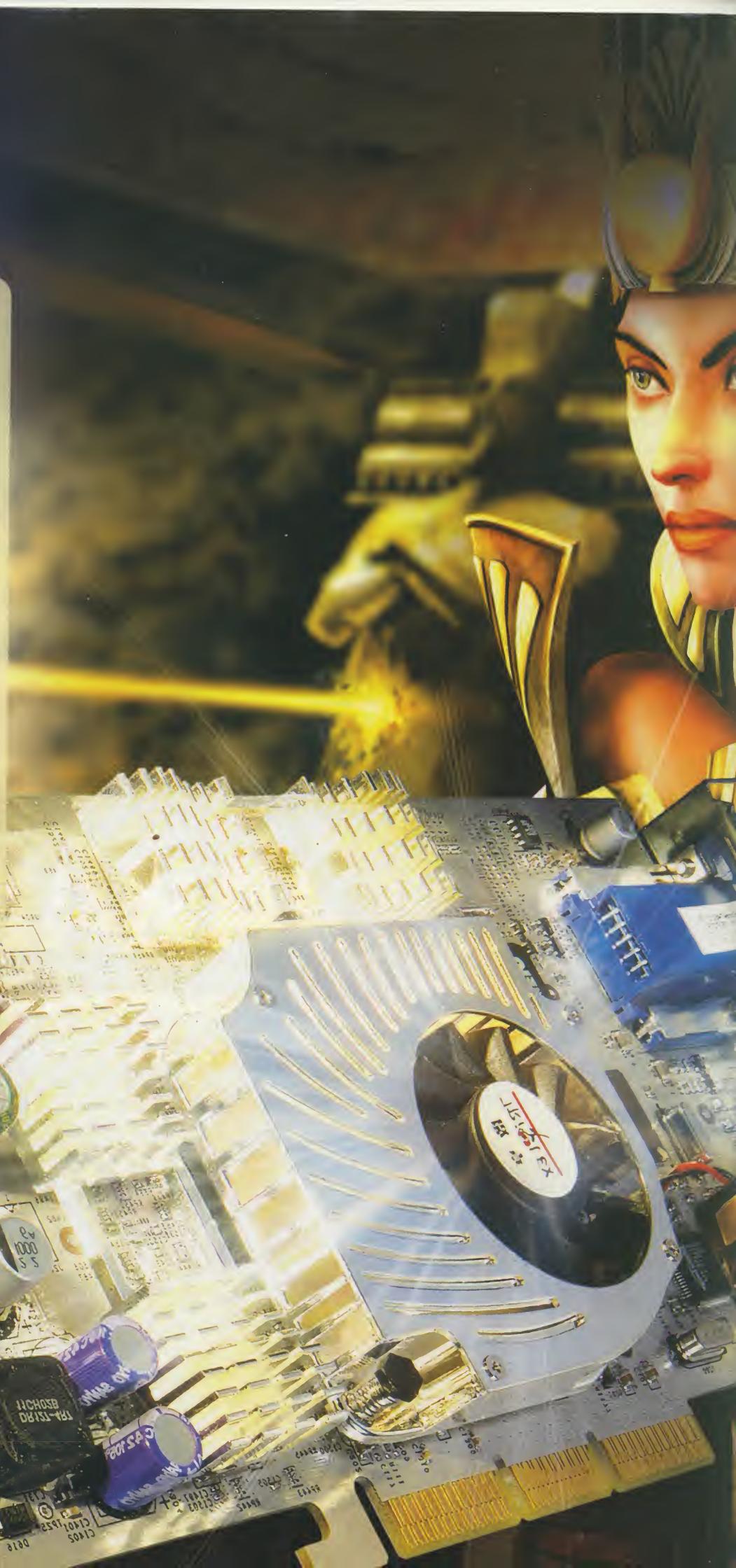


Microlab M-820 sună la 100 de RON mai bine decât multe alte sisteme audio la 300 de RON.

- Ofertant: Torrent Computer, ► Telefon: 021-330.40.20, ► Pret: 109 RON
- Marius Ghinea

High graphics @ entry level

Noi, jucătorii, suntem primii interesați de starea de sănătate a plăcii noastre video. Pentru noi, placa video este esențială. Fără această componentă, jocurile pur și simplu s-ar sufoca și ar muri în chinuri groaznice. Imaginea-vă ceva rău care suge fiecare strop din seva jocului, fiecare frame care suferă de boala „drop dead”, fiecare imagine care vă zgârie pe retină cu figuri geometrice nefinisațe și pline de colțuri. Uhh, ce coșmar. Nu doresc să se întâpte asta nici celu mai mare inamic al meu. Din păcate, orice lucru bun are și un preț, pentru că aşa funcționează lucrurile în lumea reală, în care nu există „save”, „undo” sau „walkthrough”. Fiecare e pe cont propriu și trebuie să se descurce. Prețul face ca fericirea gamerului să fie de durată mai lungă sau mai scurtă. De asemenea, acesta face diferența și între categoriile în care au fost sortate aceste plăci video: entry level, mainstream și, evident, high-end. Fiecare clasă vine cu modelele și cu sacrificiile ei. Îmbucurător este faptul că ambii producători de cipuri grafice au reprezentanți în toate aceste categorii și astfel lupta pare ceva mai dinamică.



Imagini „ ieftine” de calitate

Segmentul plăcilor video este unul dintre cele mai animate din această industrie a IT-ului. Tot timpul se lansează modele noi, tot mai performante și există o confruntare, iar aproape întotdeauna apar și victimele. De cele mai multe ori printre aceștia ne numărăm și noi, deoarece este imposibil să fii tot timpul cu dotarea hardware la cel mai înalt nivel. Este un răzbui psihologic care te macină în fiecare zi cu întrebări chinuitoare: care e mai bun?, acesta sau celălalt, cine scoate cele mai multe frame-uri? și, dacă le scoate, de ce le scoate? Ați cam prins ideea, nu? Jocurile care vor apărea sunt din ce în ce mai complexe și vor avea nevoie de resurse din ce în ce mai mari pentru a oferi acea imagine realistă și plină de elemente naturale. A apărut Windows Vista, implicit a apărut și DirectX 10, care, evident, a dus și la apariția primelor plăcile video care știu să lucreze cu astfel de instrucțiuni. În acest domeniu, răspunsul este foarte prompt la orice înseamnă noutate. Acest lucru se remarcă și în prețul pe care trebuie să îl plătim. Singura scuză pe care o găsesc producătorilor este că ei trebuie să-și acopere cumva investițiile în dezvoltare și cercetare, care chiar nu sunt mici absolut deloc. Fără să vreau, am ajuns din nou la preț, dar de aici voi continua către performanță sau, mai bine zis, către raportul cel mai favorabil între preț și performanță. În ultimul timp, se observă o atenție mult mai mare a producătorilor acordată acestui segment de plăci video mai ieftine. Motivul este lesne de înțeles și asta nu face decât să mă bucure. Așadar, încep să se simtă și aici arome mai speciale care de obicei se simțeau doar la categoriile superioare. De exemplu, se constată un nou gust la capitolul memoriilor video, ele evoluând ușor, ușor de la DDR2 către DDR3, trecerea la core-uri de generații mai noi și, nu în ultimul rând, se vorbește chiar și de un plus de performanță prin creșterea bus-ului de memorie de la 64 la 28 de biți.

Entuziaștii și cei care vor să pună la bătaie până și ultimul strop de performanță vor încerca să overclock-eze tot ce se poate configura. Din păcate, doar în anumite cazuri rezultatele sunt cu adevărat interesante. De remarcat este faptul că și producătorii de plăci grafice încearcă să profite de acest lucru și pun la bătaie produse deja „tunate”.

În mod normal, e de preferat să cumpărăm astfel de modele, deoarece în foarte multe cazuri acestea sunt oarecum balansate chiar și la nivelul sistemului de răcire.

Pentru a fi în ton cu subiectul plăcilor video entry level, platforma de testare a fost construită în jurul acestei idei, cu mențiunea că am urmărit ca aceasta să nu cumva să creeze niciun fel de limitare la nivelul GPU-urilor plăcilor grafice. În consecință, s-a apelat la un procesor AMD Athlon X2 4600+ montat pe placă de bază MSI K8N Diamond, în compania a două module de memorie DDR a cărui 512 MB fiecare și a unui HDD Western Digital Raptor de 36 de GB. Evident, sistemul de operare a fost Windows XP cu cele mai noi update-uri și driver-e video.

Performanțele plăcilor grafice au fost scoase în evidență de jocurile Company of Heroes, Prey și „căruntul” F.E.A.R. Fiecare scenariu al jocurilor a fost rulat în trei rezoluții diferite, cu setările puse în majoritate pe mediu, fără a mai activa însă și filtrările de antialiasing și anisotropic. Eh, de unde nu ai, nici nu prea ai ce să ceri. În consecință, din aceste teste au reieșit câteva note care au avut o pondere de 90 la sută din nota finală, fiind completate cu cele 9 procente obținute la capitolul dotare și acel 1% obținut în funcție de documentația prezentă.

În speranța unor jocuri mai bune și a unor performanțe mai ridicate, sper ca aceste rezultate să vă facă o idee asupra a ceea ce se întâmplă în acest segment. De asemenea, vă recomand să fiți cu băgare de seamă deoarece pot apărea oricând surpize.

■ BogdanS

#1 Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme

O placă video foarte reușită și cu specificații chiar de invidiat față de restul participantelor în test. Ea face parte dintr-o categorie mai avantajată, deoarece beneficiază de o memorie de tip DDR3 pe 128 de biți. Deoarece este construită în jurul chipset-ului GeForce 7300 GT, cei de la Leadtek au considerat că îi pot conferi o stabilitate mai bună. De aceea și-au permis să-i „adauge” câțiva megaherți, lucru care de altfel se resimte destul de bine în rezultatele obținute. Spre deosebire de alte plăci din aceeași categorie, această placă poate fi „împerecheată” cu un model asemănător prin conectorul SLI existent. În ceea ce privește partea de semnale video, Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme este

însoțită și de un conector ce permite redarea unor materiale video pe display-uri ce sunt capabile de HDTV.



Specificații:

Chipset: NVIDIA G73
Frecvență GPU/memorii: 520 / 1400 MHz
Tip memorie / cantitate: GDDR3 / 128 MB
Nota LEVEL: 10 , Ofertant: Skin ,
Preț: 306 RON

#2 Galaxy GF7300GT



Specificații:

Chipset: NVIDIA G73
Frecvență GPU/memorii: 500 / 1400 MHz
Tip memorie / cantitate: GDDR3 / 128 MB
Nota LEVEL: 96,9 , Ofertant: eCost NET ,
Preț: 260 RON

#3 GECUBE Radeon X1300XT Platinum RX13XTG3-D3



Specificații:

Chipset: ATI RV530
Frecvență GPU/memorii: 560 / 1380 MHz
Tip memorie / cantitate: GDDR3 / 256 MB
Nota LEVEL: 83,2 , Ofertant: Skin ,
Preț: N/A

#4 ASUS EN7300GT Silent HTD256



Specificații:

Chipset: NVIDIA G73
Frecvență GPU/memorii: 400 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 75,6 , Ofertant: Ultra PRO Computers ,
Preț: 360 RON

LOC	1	2	3	4	5
Nume placă	Leadtek WinFast PX7300GT	Galaxy GF7300GT	GECUBE Radeon X1300XT	ASUS EN7300GT	Club 3D 7300GT
Ofertant	TDH Extreme	eCost NET	Platinum RX13XTG3-D3	Silent HTD256	CGNX-G736
Telefon	021-3168200	0264-430020	021-3168200	031-4022292	Darer Prescom
Preț (RON)	306	260	N/A	360	021-4105054
CARACTERISTICI / DOTARE					
Chipset	NVIDIA G73	NVIDIA G73	ATI RV530	NVIDIA G73	NVIDIA G73
Tip memorie / cantitate	GDDR3 / 128 MB	GDDR3 / 128 MB	GDDR3 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB
Frecvență GPU/memorii [MHz]	520 / 1400	500 / 1400	560 / 1380	400 / 800	350 / 800
Bus memorie [bit]	128	128	128	128	128
Leșire monitor	DVI, DVI	DSUB, DVI	DVI, DVI	DSUB, DVI	DSUB, DVI
REZULTATE TESTE					
Company of Heroes 800x600 NOAA NOAF	154	149	126	123	112
Company of Heroes 1024x768 NOAA NOAF	126	121	97	98	87
Company of Heroes 1280x1024 NOAA NOAF	90	86	67	68	60
Prey 800x600 NOAA NOAF	93	91.8	72.3	68.9	65.1
Prey 1024x768 NOAA NOAF	76	74.4	57.2	53.4	50.0
Prey 1280x1024 NOAA NOAF	52	51.2	38.7	36.5	34.1
F.E.A.R. 800x600 NOAA NOAF	99	97.0	91.0	74.0	69.0
F.E.A.R. 1024x768 NOAA NOAF	70	68.0	63.0	52.0	46.0
F.E.A.R. 1280x960 NOAA NOAF	49	47.0	43.0	36.0	33.0
NOTE					
Notă performanță	99.98	97.02	81.11	74.36	68.00
Notă documentație	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
Notă dătare	42.10	39.10	53.80	41.20	35.50
Nota LEVEL	100	96.90	83.19	75.58	69.01

#5 Club 3D 7300GT CGNX-G736



Specificații:

Chipset: NVIDIA G73
Frecvență GPU/memorii: 350 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 69 , Ofertant: Darer Prescom,
Preț:309 RON

#6 Gigabyte Radeon X1300PRO GV-RX13P256D-RH



Specificații:

Chipset: ATI RV515
Frecvență GPU/memorii: 600 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 51,6 , Ofertant: Ultra PRO Computers ,
Preț: 364 RON

#7 ASUS EAX1300PRO Silent TD256



Specificații:

Chipset: ATI RV515
Frecvență GPU/memorii: 600 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 50,9 , Ofertant: Depozitul de Calculatoare,
Preț: 326 RON

#8 PowerColor X1300 256MB



Specificații:

Chipset: ATI RV515
Frecvență GPU/memorii: 450 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 40,5 , Ofertant: ProCA România,
Preț: 267 RON

#9 Leadtek WinFast PX7300GS TDH



Specificații:

Chipset: NVIDIA G72
Frecvență GPU/memorii: 550 / 810MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 37,7 , Ofertant: Skin ,
Preț: 214 RON

#10 Galaxy GF7300LE



Specificații:

Chipset: NVIDIA G72
Frecvență GPU/memorii: 500 / 550MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 28 , Ofertant: Extreme Computers , Preț:
199 RON

LOC	6	7	8	9	10
Nume placă	Gigabyte Radeon X1300 PRO GV-RX13P256D-RH	ASUS EAX1300PRO Silent TD256	PowerColorX1300 256MB	Leadtek WinFast PX7300GS TDH	Galaxy GF7300LE
Ofertant	Ultra PRO Computers	Depozitul de Calculatoare	ProCA România	Skin	Extreme Computers
Telefon	031-4022292	021-3137842	021-3238200	021-3168200	0724-357204
Preț (RON)	364	326	267	214	199
CARACTERISTICI / DOTARE					
Chipset	ATI RV515	ATI RV515	ATI RV515	NVIDIA G72	NVIDIA G72
Tip memorie / cantitate	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB
Frecvență GPU/memorii [MHz]	600 / 800	600 / 800	450 / 800	550 / 810	500 / 550
Bus memorie [bit]	128	128	128	64	64
ieșire monitor	DSUB, DVI	DSUB, DVI	DVI, DVI	DSUB, DVI	DSUB, DVI
REZULTATE TESTE					
Company of Heroes 800x600 NOAA NOAF	80	80	62	76	59
Company of Heroes 1024x768 NOAA NOAF	57	56	44	55	40
Company of Heroes 1280x1024 NOAA NOAF	37	38	29	37	27
Prey 800x600 NOAA NOAF	51	51.2	44.3	35.5	25.0
Prey 1024x768 NOAA NOAF	39	38.9	32.8	26.2	18.2
Prey 1280x1024 NOAA NOAF	25	24.6	20.5	17.6	12.1
F.E.A.R. 800x600 NOAA NOAF	52	52.0	40.0	27.0	20.0
F.E.A.R. 1024x768 NOAA NOAF	32	32.0	25.0	17.0	12.0
F.E.A.R. 1280x960 NOAA NOAF	19	19.0	14.0	11.0	8.0
NOTE					
Notă performanță	47.58	47.59	38.03	34.95	25.38
Notă documentație	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
Notă dotare	56.20	48.40	35.20	36.70	30.70
Nota LEVEL	51.58	50.85	40.51	37.73	28.08

Samsung F500

Acest început de an nu este lipsit de noutăți. Cei de la divizia de mobile a companiei Samsung vor să lanseze pe piață un nou terminal mobil dotat până-n dinți. Designul său foarte elegant și extrem de slim nu mai este chiar o noutate pentru această colecție marca Samsung. Dotările sale sunt



de-a dreptul excepționale. Dacă partea inferioară a telefonului este puțin rotită, acesta se transformă automat într-un mini video player. Cu o capacitate a memoriei interne de 400 MB, ușor expandabilă cu maximum 2 GB cu ajutorul unui card microSD, poate oferi ore întregi de plăceri video.

Da, am zis bine ore, deoarece Samsung F500 este printre primele telefoane mobile ce au capacitatea de a reda clipuri video în format DivX. Ideea de a orienta acest telefon mai mult spre partea multimedia a vieții noastre este completată și de suportul său pentru rețelele UMTS sau 3G, ce permit vizualizarea de materiale audio-video live, dar și o conectivitate USB și Bluetooth de mare viteză. La o capacitate de stocare de o asemenea



Specificații Samsung F500

Rețea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, Bluetooth, USB 2.0
Dimensiuni:	116 x 50 x 10 mm
Greutate:	N/A
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2.0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Video:	DivX, MPEG4, WMV, AVI
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

LG KE260



Asemănarea „fizică” dintre acest terminal și modelul D600 de la Samsung este incredibilă, poate și datorită faptului că au aceeași țară de origine, Coreea. Totuși, speranța mea este legată în special de „neasemănarea” la capitolul preț. Să sperăm că aici nu va fi vorba de aceleași valori. LG KE260 este un model destul de reușit, ce pune la bătaie o cameră foto de 1,3 megapixeli, o memorie internă de 14 MB și posibilitatea de a reda MP3-uri. La

acest model, nenumăratele meniuri și opțiuni printre care trebuie să navighezi zilnic sunt destul de reduse ca număr și foarte intuitive.

Dimensiuni:	80 x 45 x 20 mm
Greutate:	85 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maximum 3 ore

BogdanS

BenQ-Siemens SL80

Gusturile în materie de culori ale reprezentantelor sexului frumos pot să ni se pară uneori bizare. Totuși, din moment ce

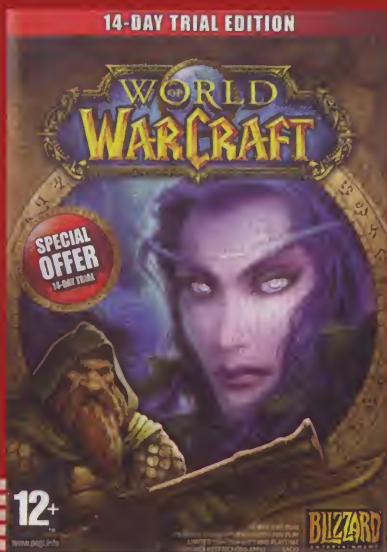


atrativ, cu forme foarte rotunjite și pline de scări. Este vorba de un model mai special, numai bun de făcut cadou. Greutatea acestuia nu depășește 100 de grame, iar memoria internă este destul de bogată și totalizează 52 MB. Agenda nu duce nici ea lipsă de spațiu și poate pune la bătaie până la 1000 de intrări. Nici conectivitatea nu e de ignorat. Modelul SL80 dispune de port USB, Bluetooth, GPRS și EDGE.

Acestea pot fi foarte utile pentru completarea colecției de jocuri deja existente în memorie.

Dimensiuni:	92 x 48 x 23 mm
Greutate:	99 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maximum 5 ore

există cerere, automat apare și oferta. De aceea cei de la BenQ-Siemens se adresează domnișoarelor cu acest model de telefon. Designul său este foarte



**Câștigă unul dintre cele
20 de pachete de trial de 14 zile
pentru World of Warcraft**

Cum se numește ultimul patch de World of Warcraft?

- a. Before the Sunset
- b. Before the Storm
- c. Before the Crusade



Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din secțiunea de Online a acestui număr al revistei.

Nume, prenume			
Str.	Nr.	Bl.	Sc.
Localitate	Cod	Județ	
Telefon	e-mail		

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.

Câștigătorii lunii noiembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Chessmaster 10th Edition a fost câștigat de Bob Ovidiu Mihai din Satu Mare

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile au fost câștigate de către următorii participanți: Toma Bogdan-Ionuț din Drobeta Turnu Severin, Rusu Larisa-Marina din Focșani, Preoteasa Iosifin din Câmpulung, Crusso Carmen din Brăila, Vlad Radu Răzvan din Urziceni, Cristache Aurelian din Mediaș, Agapescu Radu-Cristian din București, Galeș Adrian din Brașov, Bocșa Cătălin-Adrian din Arad, Sfetcu Constantin din Caransebeș, Binchici Bogdan din Arad, Roșianu Ion din Cătunele județul Gorj, Costea Sebastian din Biharia, jud. Bihor, Cârjan Vasile din Craiova, Grui Cătălin din Timișoara, Mareș Maximilian din Piatra Neamț, Gaiu Lucian-Mihai din Galați, Rotaru Alina din Bacău, Grama Dan Marius din Făgăraș și Falcușan Ioan din Cluj Napoca.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Caesar IV a fost câștigat de către Iancu Florian David din Dedulești, jud. Buzău

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Matyas Bela din Stau Mare a câștigat un Hercules Clasic Webcam.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Mission Impossible III: Lica Nicoleta din Brăila, Petrache Teodor Constantin din Pitești, Handlescu Radu din Făgăraș, Popescu Costinel din Bumbești-Jiu și Negrău Ionuț Bogdan din Timișoara.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.
Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

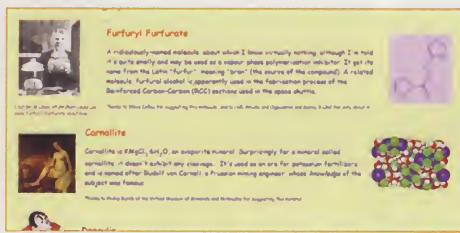
Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



Molecules with Silly or Unusual Names

După cum spune titlul, un individ s-a gândit să adune pe un site toate numele de molecule care sună ciudat și care te duc cu gândul la tot felul de lucruri mai mult sau mai puțin decente. O să găsiți acolo Arsole, Bastardane, Megaphone, Cummingtonite etc., cu toate explicațiile de rigoare.

www.chm.bris.ac.uk/sillymolecules/sillymols.htm



INK-BLOT Test Wallpaper

Toată lumea a văzut la TV testul acela psihologic când și se arată niște desene/poze și tu trebuie să spui ce îți inspiră. Ele se cheamă Ink-Blot sau „The Rorschach Test” și se spune că reflectă personalitatea, fanteziile și stadiul de nebușie al fiecărui. Have Fun!

www.inkblottestwallpaper.com



Iowa State University's Tasty Insect Recipes

Există posibilitatea ca vegetarianii să primească această veste cu mare bucurie. Da, sunt rețete care folosesc ca ingrediente principale insectele. Iar insectele nu sunt neapărat carne, nu?

www.ent.iastate.edu/misc/insectsasfood.html



DOA: Dead or Alive

Asosit timpul să lăsăm deoparte dramele de război, comediiile romantice și filmele



DOA este cunoscut pentru mulțimea de frumuseți pe metru pătrat, fiecare cu propriul

ei stil de luptă și formele apetisante care au atras o mulțime de jucători în jurul lor. Mai mult decât atât, acestora le-a fost rezervat propriul turneu de volei pe plajă. Păi cum să nu-ți placă un astfel de film, când ai bătăie, femei și sport, toate adunate la un loc?

Aproape totul se rezumă la bătăie, eroinele luptând de cele mai multe ori cât mai sumar îmbrăcate posibil, în timp ce povestea, pe care nici n-am băgat-o de seamă de vreme ce nu m-a deranjat, este egală cu zero. E fantastic!

■ KIMO



de groază și să ne concentrăm atenția asupra filmelor distractive. Ar cam fi cazul să ne simțim bine și să ne relaxăm în compania unei delicioase combinații caft-bikini: DOA, regizată de coregraful de arte marțiale Corey Yuen (Transporter). Filmul are la bază un joc video, în cazul în care interesează pe cineva, bazat la rândul lui pe cafturi. Ne pune față în față cu un turneu ce se desfășoară pe o insulă foarte misssterioasă, organizat de un nene cu planuri malefice de îmbogățire peste noapte. Adică Eric Roberts. Printre cei mai tari războinici ai planetei, să vezi chestie, se regăsesc și ajung să-și împreuneze forțele trei fetișcane: o campioană de wrestling (Jaime Pressly), o prințesă renegată (Devon Aoki) și o hoață care a făcut o pasiune pentru diamante (Holly Valance). Eroinele respectă calitățile personajelor din joc, ceea ce-i bine, deoarece



SOUTH PARK
CHEF'S LUV SHACK™

PlayStation®

South Park
Sezonul 10

Sa mai terminat un sezon din South Park și motivele pentru care ajunge în paginile revistei sunt nenumărate. În primul rând, noi facem în continuare opinie separată și România rămâne una din puținele țări în care acest serial este interzis fără un motiv întemeiat. Chiar dacă nu vor să recunoască, acesta este un caz clasic de încălcare a dreptului la liberă exprimare. Într-adevăr, producătorii acestui serial, Trey Parker și Matt Stone, au un fel aparte de a-și exprima opiniiile prin intermediul simpaticelor personaje, însă aproape fiecare episod reușește să demonstreze cât de plină de prejudecăți este planeta noastră în acest moment.

După cum știți, episoadele din South Park apar în fiecare primăvară și toamnă, iar între aceste momente producătorii se ocupă de realizarea acestora pentru ca după aceea să fie lansat câte un episod pe săptămână. Seria recent încheiată nu a ocolit două

subiecte mai aproape de sufletul nostru decât, să spunem, episoade mai vechi dedicate scientologiei sau mormonilor. Astfel, două episoade au luat World of Warcraft-ul în colimator și un episod s-a ocupat de Wii-Mania, într-o manieră pe căt de amuzantă, pe atât de aproape de adevăr. Nu vreau să vă stric plăcerea de a le viziona așa că mai multe detalii nu voi da. Per total, a doua parte a sezonului 10 nu este una dintre cele mai reușite de până acum, însă în ciuda unei concurențe mai puternice în ultimii ani (Futurama, Family Guy pe lângă longevivul The Simpsons) consider că South Park rămâne cel mai bun serial de animație de acest gen. Numai pentru simplu fapt că a reușit să deranjeze mai multe persoane decât toate celelalte la un loc. Poate într-o zi ajunge și la noi altfel decât acum. De asemenea, ar fi bine-venit un nou lung metraj.

■ Rzarectha



United 93

Zborul United 93

An: 2006

Regia: Paul Greengrass

Gen: Dramă

Distribuție: David Alan Basche, Richard Bekins, Susan Blommaert, Ray Charleson, Christian Clemenson

Orașul pierdut
Lost City

An: 2005

Regia: Andy Garcia

Gen: Dramă

Distribuție: Andy Garcia, Dustin Hoffman

Suport: DVD

Un produs: NEW FILMS

Cum mi-am
petrecut sfârșitul
lumii

An: 2006

Regia: Cătălin Mitulescu

Gen: Dramă

Distribuție: Dorothea Petrie, Timotei Duma

Suport: DVD

Un produs: STRADA FILM

The Squid and
The Whale
Câinele și pisica

An: 2005

Regia: Noah Baumbach

Gen: Dramă

Distribuție voci: Jeff Daniels, Laura Linney, Jesse Eisenberg

Suport: DVD

Un produs: NEW FILMS

Scarface

An: 1983

Regia: Brian De Palma

Gen: Drama, crima

Distribuție: Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer, Mary Elizabeth Mastrantonio, Robert Loggia

Suport: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES

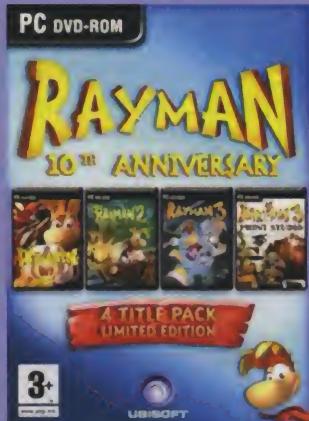
Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.

Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc RAYMAN 10TH ANNIVERSARY

Ce rasă nouă a fost introdusă în expansion-ul jocului Heroes of Might and Magic V?

- a. Dwarfi
- b. Elfi
- c. Pinguini

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod Județ			
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate din acest număr al revistei.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un HERCULES XPS 200 CLASSIC V2

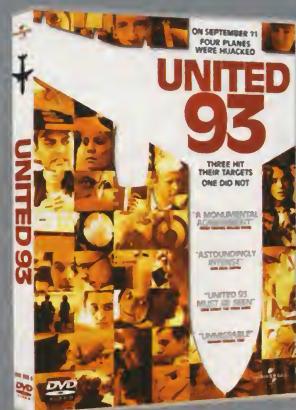
Cine este producătorul jocului Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate?

- a. Electronic Arts
- b. Nival Interactive
- c. Ubisoft

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod Județ			
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate din acest număr al revistei.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul United 93 (2006)

Cine este regizorul filmului Scarface?

- a. Andy Garcia
- b. Noah Baumbach
- c. Brian De Palma

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod Județ			
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,

OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,

OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.



Integrare în absolut.

Imagine trimisă de Emanuel Frățilă.



Un șofer cu aspirații înalte.

Imagine primită de la Andy Ion.



Să fie interzis acest joc!

Imagine trimisă de Răzvan Ilasi.



Astăzi servim tocănă de urs. Imagine trimisă de TABA.



Ne-am întors în Underground. Imagine primită de la Bogdan Bucur.



Visul oricărui șofer. Imagine trimisă de Barbu Matei.



Nu a ratat niciuna, impresionant. Imagine primită de la Paul Manta.

Câștigătorul din acest număr este TABA.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



A trecut încă o lună... în 15 zile... sau cam aşa ceva. S-a făcut frig de tot, în cazul în care nu ați observat. A venit zăpada, a plecat zăpada, a venit din nou... putem să facem un cântecel... bine, mai bine nu. Trimiteți chestii faine și ascultați Deep Purple. Scurt, nu? chatroom@level.ro

■ Akasha

Chatroom

Mugetarea

La 20:30 încep artificiile. Luminițe...! Abia aştept! O mai fi și altceva? Habar nu am. Pe nimeni nu interesează dacă mai există și altă manifestare care să elogieze ziua românilor. Oricum eu nu am văzut niciun afiș.

Mă îmbrac: „Musai trebuiе cojoc că nu vreau să îngheț în timp ce stau acolo”. Ajung în stație. Vine 35u' imediat. Urc. La următoarea stație doi controlori plăcătiști dau jos câțiva adolescenți care își uităsă abonamentele acasă. Unul din grup, rămas în autobuz, începe să rădă: „loote măh, ce fraieri îs îa! Le dă amendă degeaba fraaate. Radu învață vizavi de sediu. Le roope chitanțele lunii!“.

Ajung în piața Avram Iancu. Merg la statuia ostașului. Mă întâlnesc cu ai mei. Ildi întârzie, aşa că mai aşteptăm un pic. Lume peste lume. Reuniuni HI5. Tanti cu bebelu în cărucior fumează. Vine galeria U. Începe să înjure CFR-ul. Agită steaguri, pompoane, blabla... înjură.

Vine Ildi și ne strecurăm mai la dreapta să nu avem privirea obstrucționată de catedrală.

Începe un nene la microfon. Nu se auzea nimic. Nimic! Blabla și vine o tanti la microfon. Evident, tot nu se auzea nimic. Începe ceva muzică (cred). Nu se auzea nimic. După 10 minute de „hahahih, ce deștept e inginerul lor de sunet”, încep artificiile. Luminițe...!

Stai!

Ce-s alea de ard și pică pe noi?! Ahhhh... nu-i bai, doar nu o să... erm... aștia-s cretini?! De ce nu le pușcă mai sus?! Hai să plecăm că începe să semene cu Sodoma și Gomora. Stai că nu putem. Îndurăm. O colegă rămâne fără un pic de blană pe guler, iar noi, cei fericiți, care nu am primit niciun bulgăre de foc, facem duș în cenușă.

Se termină. Murdari, arși, cu ochii înlăcrimați de la cenușa din aer.

Hai la film!

■ sebas

Bistro de'l arte

- MEMENTO MORI -

De vei pleca,/Te va găsi,/Și un ochi îți va răpi./De vei împă,/Te va mânca,/Pe tine și persoana ta !

Se auzea ca un cântec vesel. Acesta era primul lucru pe care l-am auzit când m-am trezit a treia oară. De data aceasta am putut vedea ce se afla în jurul meu. Eram într-o celulă, trei pereți fără ferestre și gratii. Ori eram într-o închisoare, ori într-un sanatoriu, nu îmi puteam da seama prea bine. Lumina venea de undeva de pe corridorul din fața mea. Eram întins pe o saltea când acest cântec morbid m-a trezit din somn sau m-a adormit deoarece nu îmi dădeam seama dacă dormeam sau eram treaz. Mai erau și alte celule lângă a mea, din căte am putut număra erau șase pe o parte a corridorului și șase pe cealaltă parte. Singura iluminare pe care o aveam, aceea a corridorului, nu era constantă, ci tot pâlpâia. Gresia era din pătrate negre și albe cu pete de sânge în unele locuri. Salteaua pe care stăteam avea urme de mucegai pe ea.

Din stânga celulei mele se auzea cântecul 'vesel', după voce cred că era un băiețel care tot cântă și nu se oprea. Părea că se distrează. Tremuram, dar nu îmi dădeam seama, eram prea concentrat asupra fricii. Simțeam în aer un miros dulceag; nu știau de ce, dar știam că reprezintă un pericol pentru mine. Dacă credeți că vă voi putea spune cum am ajuns acolo, de ce și cu ce scop îmi pare rău să vă dezamăgesc și pe dumneavoastră, dar eu nu vă pot spune decât ce am făcut, din păcate nu și de ce. Eram deja obișnuit cu misterul și frica și încercam să afli de ce eram acolo. Așa că am strigat la ce era în celula de lângă mine, sperând la un răspuns miraculos care mă va trezi într-un pat Cald și moale într-o zi de duminică. Dar așa ceva nu a venit. Am întrebat cu vocea tremurând despre locația mea.

- Alo, e cineva acolo?, deși era evident

ca era cineva, dar în lumea astă nu mai eram sigur de nimic.

- Da. Mi-a răspuns o voce slabă, cu o urmă de ironie în ea.

- Unde suntem? Întreb eu în speranță unui răspuns logic, normal. Căutam un indiciu care să îmi spună că este doar un vis urât care se va termina în curând. Doream să pot să mă liniștesc și să cred că nu aveam de ce să îmi fac griji.

- Nu vezi, nu poți vedea? Suntem într-un sanatoriu drăguț. Îl puteai defini cum vrei numai drăguț nu, cel mai apropiat cuvânt era un abator și veți vedea de ce.

- Dar de ce? Întreb eu în speranță unui răspuns mai bun.

- Probabil unul dintre tine a făcut ceva greșit. Eram confuz. Simțeam frica, eram ca un animal înainte de moarte.

- Nu sunt deținut un eu, nu mai există alții!?!?

- Dar ce a pățit celălalt? A murit? îmi răspunde el pe un ton speriat și încet.

- Unde este acest sanatoriu? Întreb eu.

- Nu știi? este în... O, nu! a venit! nu trebuia să vorbesc cu tine.. acum a venit și e supărat.

De vei pleca,/Te va găsi,/Și un ochi îți va răpi./De vei împă,/Te va mânca,/Pe tine și persoana ta !/

De vei spune ce tu știi/Pe loc vei muri!

El continuă să cânte.

- Cine vine? am întrebat eu. Am regretat imediat această întrebare. Când îți dorești un lucru foarte mult, viața îți răspunde prin două feluri: ori nu îți dă acel lucru indiferent ce faci, sau îți-l dă, după care realizezi că nu asta doreai de fapt.

Lumina de pe corridor s-a stins. Eram acum în întuneric. Singurul lucru pe care îl auzeam era respirația mea rapidă. Frica nu mă lăsa nicio clipă. Persoana de lângă mine se oprișe din cântat. Transpirația îngheța pe mine de frică. Auzeam pași. După câteva secunde am realizat că nu pași auzeam, ci gheare care se loveau puternic de gresie.

Drive-test

Dacia Logan
MCV

Interviu

EXCLUSIVITATE
mondială
Luca De Meo:
„Modele de nișă?
Nu, mulțumesc”

Piața
autoshow

3,85 RON

Nr. 161

Anul VII

autoshow

Prezentare

Ford Mondeo

Mașina lui James Bond
în "Casino Royale". Și arma
anti-Passat după terminarea
misiunii.

Mond(e)o kinetic



Supercar

Mercedes-Benz

CL 63 AMG



Autospionaj

Audi Neckarsulm



Drive Test

MINI Cooper S

Comparativ

Mercedes-Benz E280 CDI vs Volvo S80 D5



LUX,
confort sau
siguranță?



descoperă

autoshow

generația

III

la chioșcuri din octombrie

3,85 RON*

*preț cu toate taxele incluse

Ușile celulelor s-au deschis și acea creatură tot venea. Eu am rămas în celula mea. Frica mă ținea pe loc. Creatura în schimb nu a intrat în celula mea, ci în celula vecină. Tipetele se puteau auzi pe tot corridorul. Copilul implora să nu fie ucis, dar creatura nu îl asculta. Singurele zgomote care se mai auzeau erau ale creaturii, niște tipete puternice care puteau sparge geamuri.

După câteva secunde, băiatul nu mai scotea niciun zgomot și creatura plecă tot cu același zgomot de gheare. Lumina se reaprise tot pâlpâind. Am rămas ceva timp în celula mea.

Necunoscutul era în stare să îmi țină întreaga minte ocupată, ca un lanț care odată încolăcit pe tine nu îți mai dă drumul și te consumă. În asemenea împrejurări întrebări legate de apariția ta acolo nu își mai au rostul. Aceste întrebări condiționate de timp, de ce, unde, când, nu mai ocupă un loc important în mintea ta. Singurul lucru care mai rămâne este: „ce urmează?”. Începi să creezi scenarii în cap până la epuizare, deoarece fără un început nu poți anticipa sfârșitul, nu poți determina următorul lucru care va urma.

Acele câteva minute de așteptare semănau cu ore. Timpul își pierde deseori definiția în locul acesta. Într-un final mi-am făcut puțin curaj și am ieșit din celula mea. În capătul stâng al corridorului era o ușă neagră, iar în capătul drept erau scări. Acest sanatoriu avea și un etaj deasupra mea și sub mine. Sângele curgea din camera alăturată. Imediat m-am hotărât că nu doream să văd ce era acolo. Lumina s-a stins din nou. Acum am realizat ce greșeală făcusem: am părăsit celula mea aşa că acea creatură venea după mine. Nu se putea atinge de mine în interiorul celulei atât timp cât nu încălcam regulile, dar regulile au fost făcute pentru a fi încălcate, iar eu am avut parte de ajutor în a le încălcă. Ușa de la capătul corridorului s-a deschis și ceva întunecat a ieșit din spatele ei. Avea ochii roșii, lumina puternic și se îndrepta foarte repede spre mine. Acestea sunt toate detaliile pe care le pot spune. Am fugit în partea opusă, adică spre scări și am coborât fără să mă uit înapoi.

După ce am coborât trei etaje, am deschis prima ușă din fața mea și am trecut prin ea. În mod surprinzător, am ieșit din sanatoriu. Se putea observa că afară era zi, dar din cauza norilor nicio rază de lumină nu lumina acel loc al pierzaniei. În fața sanatoriului era un cimitir care ocupa cam același spațiu cu cel al clădirii. Trebuia să trec prin el dacă doream să ies afară. Norocul meu, dacă îl pot numi aşa, ca afară era ziua. În timp ce traversam cimitirul am privit pietrele funerare ale mormintelor. Nu era scris pe ele numele persoanelor și anii între care au trăit, ci doar pronume: el, ea, noi, voi, și perioada:

de ceva vreme, demult, recent, până la, acum, în curând, mâine. Era și o piatră funerară pe care scria

„Tu: de câțiva ani –acum”. Nu ștui dacă se referea la mine, dar ștui că am fugit cât mai repede din cimitir.

*'De vei pleca,/Te va găsi,/Și un ochi îți va răpi./
De vei tipa,/Te va mâncă,/Pe tine și persoana ta !/De vei spune ce tu știi/Pe loc vei muri !/
Numele de tăi-vei citi,/Moartea pentru totdeauna te va urmări.'*

Cum am trecut de porțile morților, am intrat, fără voia mea, într-o pădure deasă, întunecată cu copacii fără frunze care parcă se uitau la mine cu ochi invizibili. Am început să îmi încetinesc pasul abia după ce am intrat adânc în pădure, în aşa fel încât nu mă puteam întoarce nici dacă doream. Simțindu-mă urmărit constant și făcându-mi-se sete, înaintam prin pădurea moartă. Nu după mult timp întunericul începu să mă ajungă din urmă. Odată cu venirea nopții ochii roșii mă urmăreau și se apropiau de mine din ce în ce mai mult. Era o liniște desăvârșită, prevestitoare morții. Pașii mei făceau cel mai mult zgomot pe pământul tare. Setea devinea din ce în ce mai puternică. V-aș putea spune cum dintr-o dată m-am trezit și totul a devenit normal, dar această idee nu era decât în mintea mea și reprezenta cea mai ascunsă dorință pe care o puteam avea. În curând am început să alerg din nou urmărit de întunericul acela al cărui scop eram eu. Din motive evidente nu cred că dorea să mă ajute să evadez din această lume.

Din cauza nopții și a friciei începeam să mă împiedic destul de des, astfel creatura căstiga teren. Alergam ca un nebun și totuși mă simteam ca un spectator privind totul din afară, de parcă nu mie mi se întâmplau toate acestea, eu priveam doar coșmarul altiei

persoane, acea persoană fiind eu. Nu după mult timp m-am împiedicat și am căzut, dar nu m-am lovit de pământ, ci am căzut în gol. Probabil eram la marginea de o prăpastie, noaptea ascunzând-o de minune. Cădeam și dintr-un motiv neînțeles nu îmi era teamă că voi muri în urma căzături, îmi era teamă că voi supraviețui printre un miracol nedorit, că va trebui să îndur în continuare acest coșmar. Am căzut într-un lac cu apă destul de adânc astfel că nu am fost rănit. Am înghițit apă că am putut și am înnotat spre mal. Setea nu mă lăsa, era ca un căine care a prins drag de mine și nu mă lăsa singur deloc. Creatura se îndreptă și mai repede spre mine. Nu am alergat prea mult că m-a prins. Însetat și obosit, doream ca acest vis urât să se termine. Nu puteam accepta că era altceva decât un coșmar.

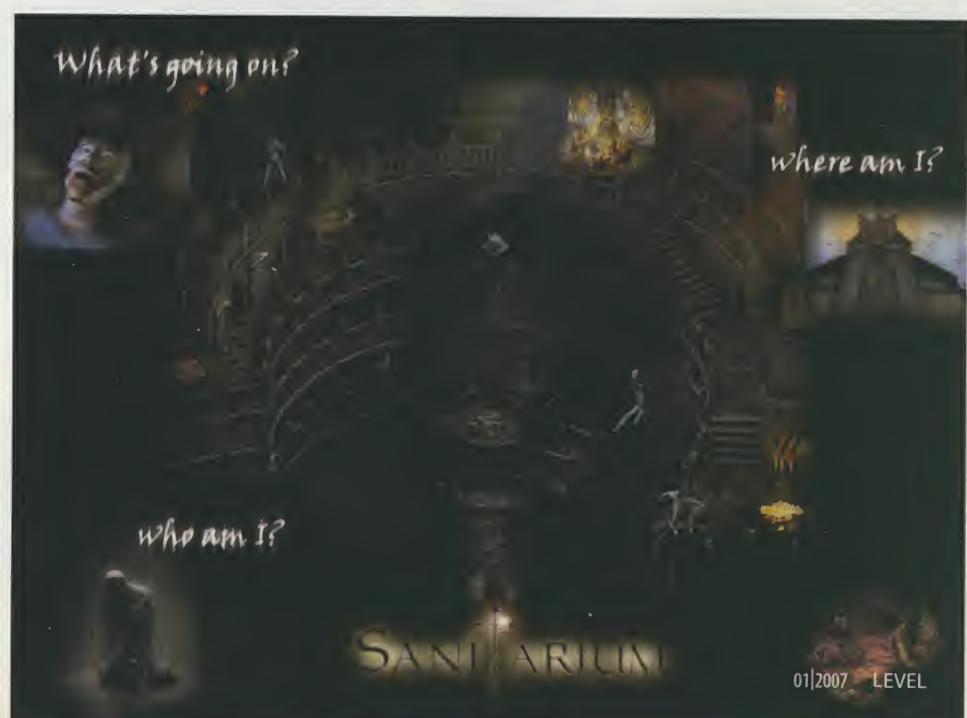
Ultimul lucru pe care l-am văzut au fost ochii lui roșii, am simțit miroslul dulceag din sanatoriu și am auzit un cântec, spus pe un ton vesel după care s-a terminat. Dorința mea a fost împlinită, coșmarul terminându-se și ar fi fost plăcerea mea să vă spun ce a urmat, dar nu pot fiindcă eu... eu...

Dacă credeți că am uitat detalii, de exemplu: îmbrăcămintea mea și alte obiecte din mediul înconjurător, vă rog să îmi spuneți ce importanță ar fi avut? Mi-ar fi schimbat mie soarta cumva? V-ar fi ajutat pe dumneavoastră să înțelegeți mai bine locul în care mă aflasem?

În întunericul nopții nu se auzea decât un cântec vesel, acum complet:

*'De vei pleca,/Te va găsi,/Și un ochi îți va răpi./
De vei tipa,/Te va mâncă,/Pe tine și persoana ta !/De vei spune ce tu știi/Pe loc vei muri !/
Numele de tăi-vei citi,/Moartea pentru totdeauna te va urmări. /'și de vei muri,/Vei realiza,/Că de fapt nu este viața ta*

■ NICOLAE ANDREI ALEXANDRU



Wii

THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess12+
www.pegi.infoThe Legend of Zelda:
Twilight Princess

LEGENDA CONTINUĂ PE WII

PC DVD-ROM

STAR TREK
LEGACY12+
www.pegi.infoBethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media companyStar Trek: Legacy
ENGAGE!

PC DVD-ROM

RAYMAN
RAVING RABBIDS3+
www.pegi.info

UBISOFT

Rayman: Raving Rabbids
WE MUST DESTROY THE EVIL RABBITS!PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLEWTCC
FIA World Touring Car
Championship
OFFICIAL GAMERACE
THE WTCC GAME3+
www.pegi.info

EUROSPORT

SIMBIN

eidos.

RACE: The Official WTCC Game
SIMBIN VĂ SPUNE CEVA?

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE” au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro



Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 820 (Dual Core 2 x 2.8GHz, LGA775)
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.499 LEI cu TVA • 36 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 PRO

- Procesor: Intel® Core 2 Duo E6300 (1.8GHz, 2MB, LGA775)
- Memorie: 1G DDR2 667
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • 64 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 G

- Procesor: Intel® Core 2 Duo EXTREME (2,93GHz, 4MB, LGA775)
- Memorie: 2G DDR2 667
- Hard disk: 2x500GB SATA2
- Unitate optică: BlueRay
- Interfață grafică: 2xNX7600GTO-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

13.999 LEI cu TVA • 329 LEI cu TVA / lună

Performanță în care poți avea încredere!

Procesoare Intel® Core™ 2 Duo - 40% mai performante, reducere consum 40% !

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecărui!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™ 2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzi on-line DAE - Credit în euro, cu DAE de 16,34%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.